no.653
2002年 3/1
アミューズメント通信
MARCH 1, 2002

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

AOU、財政基盤整備を目的に

会費値上げ試案を公表

地方協会員から徴集し配分する

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、入江昭造会長）は、設置機械台数を基準にした会費値上げを検討しているが、このほどその試案を作成し会員である地方協会に一月二十九日送付した。試案によると、全国の会員傘下の営業者から台数会費をAOUが一括して直接徴収し、うち約三〇%を各協会に配分するという内容で、これまでの会費制度を根本から変更するものとなっている。

これは安定した収入源となっていたAOUエキスポ開催が将来困難になるとの見通しから、展示会収入に頼らない財政基盤を確立する必要があるとして検討しているもの。

事務局によると、財政研究会（永井明委員長）で基本方針をまとめ、会員である地方協会に昨年六月通知した後、AOUが傘下会員に直接、機械台数の調査を行ない、その結果をもとに会費改定への試案を作成、一月二十五日の運営委員会で承認されたとのこと。ただし具体的な経過、根拠などはすべて公表されていないので不明。

試案では、財政を「会費収入に基礎を置いたものにすべきであり、そのためには会費の増額が必要不可欠である」とし、会費改定は「従来のあり方を抜本的に見直し、設置台数に基礎を置いた全国統一基準で行なうことが必要」としている。

設置台数調査は三百八十九社（対象業者の七八%）が回答。これはいわゆる広域オペレーターを一社とした数で、複数の地方協会に入っている場合その数だけの会社数となり、その場合千百九十六社となるとのこと。回答の結果、設置台数は四十八万千四十一台となっているが、未回答オペレーターの台数を約一万九千台と推定、これを加えた五十万台を試算の基礎にしたとしている。

展示会収入がなくなった場合、AOUの運営に必要な額を六千五百万円だとした。またAOUによる徴収・地方協会への配分を前提にすると、地方協会への分配は三千万円で、計九千五百万円の収入が当面必要な目標額だとしている。このため、うち四千万円を大手オペレーター三社から、残り五千五百万円をその他傘下オペレーターから、それぞれAOUが設置台数に応じて徴収する。会費の額は台数別に十八ランクに分けられ、百台以下三万円から九百一-千台で二十万円、二万台で四百万円まで設定している。

地方協会への分配金は、その協会員当たり一万七千円、設置台数一台当たり二十円をもとに計算、配分する（総額約三千万円）としている。

AOUではこれまで各地方協会別の会費収入を明らかにしていないため比較できないが、試案どおり実行されればほとんどの地方協会員の会費は値上げされることになり、台数によっては数倍もの大幅アップになるオペレーターも出てくる。

また試案によると、地方協会への分配金は東京都協の場合百九十六万円となっているが、同協会の昨年度の会費収入は六百四十万円となっている。東京都協ではこれまでAOUに支払う会費（百七万円）と地方協会運営のための費用を合わせて会費を徴収してきたのと比べて、大幅減額になるのは必至で、協会運営費の不足分をどうするかが大きな課題となるもようだ。これは他の地方協会にも同じことが言える。しかし試案では「上乗せ会費の扱いは慎重に検討する必要があるが、基本的には地域格差は認めない」としている。

なお景品業者など機械を有しない傘下会員からAOUは会費を徴収せず、その扱いは各協会に任すとしている。

この試案はあくまでAOUの財政基盤確立のためのものであり、各協会の財政を考慮するものではない。また、まだ試案の段階ではあるが、直接の会員ではない傘下会員からの会費一括徴収や分配方法など問題点も多く、議論が続出するものと見られる。AOUではそれを予想し、AOU運営に必要とされる六千五百万円が本当に必要なのかを含め、三月末までに各地方協会から意見を求め、それをもとに再検討することになっている。ただし、これらについて意見を述べるにしても、具体的な説明、根拠となる資料提出がないため、地方協会でも対応できるかどうか不透明である。

ゲーム場運営子会社

セガAMに5社を統合

セガ社に施設開発本部新設の方針

セガ社は一月三十日、ゲーム場運営を担当する五子会社をひとつに統合すると発表した。地域密着型運営などを目的に〇〇年十月に分社化したばかりだが、市場変化にすばやく対応できる経営体制の強化を目的に、四月一日付で統合を実施することになった。

このためまず、子会社の㈱セガ・アミューズメント東京（本社東京、三木和徳社長）を一月十五日付で㈱セガ・アミューズメントに改称。㈱セガ・アミューズメント東日本（本社さいたま市、泉谷享社長）、同・東海（本社名古屋、丹野成仁社長）、同・関西（本社大阪府豊中市、増井尉夫社長）、同・西日本（本社福岡、上野聖社長）の四社がセガ・アミューズメントに吸収合併される。

統合後のセガ・アミューズメントでは永井明セガ社専務執行役員が会長兼社長を兼任、旧子会社社長がそれぞれ取締役常務執行役員に就任する。

ゲーム場運営は全体に市場が縮小する傾向にあるが、セガ社では既存店での売上高が〇一年三月期で前年同期比九九%、〇一年九月中間期で九九%と堅調の上、〇一年八月以降は一〇〇%以上を継続しており、すでに分社化の成果を十分挙げることができたとしている。

今後は経営を強化するとともに、新市場・新業態への対応を迅速に行なうため、セガ社自体に施設開発本部を新設する方針。ゲーム場運営では、機器、施設のフルラインアップに加え、「カード」「モバイル」という新要素も採り入れ、従来にない高付加価値サービスを提供していく、と説明している。

民事再生手続きを

サンセイブ申請

静岡の有力オペレーター

民間の信用調査機関調べによると、㈱サンセイブ・エンターテイメント（静岡市桃園町、野原利昭社長）が一月三十日、東京地裁に民事再生手続き開始を申請、保全命令を受けた。負債約七十億円。

同社は六四年四月創業、六九年十一月に設立された㈱静岡西部リースが、七四年十一月㈱西部リースに、また九三年六月現社名に改称したもの。二十四時間営業のレストランから、自販機とゲーム機を設置するオートスナック、そしてゲーム場、カラオケルーム営業へと拡張させていったオペレーターで、ピーク時百四十店あったが、三十二店まで減らした。また家庭用ゲームソフト開発も八二年から開始、米国へも進出したことがある。

同社の事業は実質的に曽我栄蔵氏が率いてきたが、同氏は〇一年十一月に死去した。創業以来、長兄の曽我道雄氏が社長、栄蔵氏が専務だったが、八七年六月から栄蔵氏が社長だった。

同社は東京へもロケーションを広げたりして、九七年三月期売上高は七十八億六千六百万円あったが、景気後退のため〇一年三月期には売上高は四十億百万円に減少。株式公開をめざしたが、借入金負担が大きかった。

大人の遊び心を満たす

新分野開拓

タカラから「Q-CAR」など

㈱タカラ（本社東京、佐藤慶太社長）は、玩具「チョロQ」を実車化した電気自動車「Q-CAR」（下の写真）を秋に発売する、と一月二十二日発表した。

同社では、「玩具だけでなく、大人の遊び心を満たす商品を玩具メーカーの視点から作り出すという新分野の事業のひとつ」として「Q-CAR」を開発したとしている。

「Q-CAR」はドイツ車のチューニングを手がけるコックス㈱と共同製作し、販売はタカラの子会社として二月設立するチョロQモーターズ㈱が担当する。

家庭用百ボルト電源での八時間充電で約八十キロ走行。最高時速は六十キロ。一人乗り。道路交通法で第一種原動機付自転車となり普通運転免許が必要。価格は百万円前後になる見通し。

またラジコン飛行船「スカイシップ」も開発。ヘリウムガスで宙に浮き、上下左右へ飛行させる。全長九十センチ。価格九千八百円で三月三十日発売。

セガ社新年会

ISP事業は漸次縮小

コンテンツ供給メインに、佐藤氏語る

セガ社グループの新春賀詞交歓会が一月二十四日、東京・品川の新高輪プリンスホテルで開かれ、約千三百名が招かれた。今回はCSKとは別で、九八年以前の形に戻した。講演会と懇親会の二部構成で、講演会ではセガ社の佐藤秀樹社長、香川哲COOが新年挨拶、構造改革説明をし、積水化学女子陸上部の小出義雄監督が記念講演をした。

佐藤社長は、「二十一世紀最初の年は、セガにとっても一月のDC撤退発表、三月の大川功前社長死去、その後新体制での事業転換など構造改革と、激動の一年だった。営業、財務、組織がハードウェア製造を前提にしたものだったが、これを大きく転換する必要があり、新生セガへの総力結集をスローガンに頑張ってきた。その結果五年ぶりに営業黒字を達成し、軌道に乗せることができた。第四・四半期も頑張り、目標の売上高二千億円、経常利益百億円を達成して初めて信頼される。CS（家庭用）で年末は日米欧とも好調だった。国内市場規模は前年比一・五倍の九百億円になり、米欧でも〃巣ごもり商品〃の恩恵を受け、予想以上だった。GCは国内と米国で二百数十万台、Xboxは米国で百万台、PS2は累計で二千五百万台となり、Xboxは二月に国内で出荷され、欧州でもXbox、GCの発売が予定されている。こうした本体の普及でゲームソフトの活況が予想される。一方（業務用）AM機器市場は、九七年以降やや縮小してきているが、国内では底入れ感がある。また昨年、携帯電話を使った会員制「モバイルシステム」を導入、VF4にカードやモバイルなど新要素を加えたところ、高い評価を受けた。これはユーザーが集うリアルな遊空間とネットワークを利用したサイバー遊空間の融合、さらにスタンドアローン型のAM施設間をネット、カードでつなぎ、ゲーム場以外でも楽しめることが受け入れられたためと考えている。セガはあらゆる客に楽しんで貰えるよう、さまざまなカテゴリーの機種を開発し、ネットワークを利用した付加価値の高いサービス、コンテンツを積極的に展開し、業界を盛り上げていく。ブロードバンド時代に入り、コンテンツの重要性が高まっている中、セガグループは開発技術力とソフト財産を生かし、あらゆるプラットフォーム、ネットワークに向けて魅力的なコンテンツを投入し、世界一のコンテンツプロバイダーになるという目標を実現させたい」と語った。

小出氏は記念講演「君ならできる」で、女子マラソンの金メダリスト、高橋尚子選手との出会いを含む話を紹介。選手を褒めることで成長させ、ふだん出せない実力を引き出すことができるが、これは会社経営にも通じると語った。

香山COOはセガ社の構造改革について説明した。昨年四月に財務、事業、ガバナンスの三要素から成る構造改革を発表し、半年間で成果を挙げた。セガ社は今期、キャッシュフローをプラスに転じ、営業赤字を黒字転換、スリム化することを約束した。中期的にはROE一五%以上、持株資本比率五〇%以上、有利子負債六百五十億円の削減、売上高三千億円、売上高営業利益率一五%以上、営業利益四百五十億円以上を目標に掲げた。九月中間期でキャッシュフローは七十四億円のプラス、営業利益も黒字化した。その後も当初計画を上回りながら推移している。連結対象子会社のうち黒字は十三社、十七億円に対し、赤字は二十三社、四百三十七億円だったが、中間期で黒字は十八社、八十九億円、赤字は二十社、八十八億円となった。期末には三十四億円の黒字が見込まれている。AM施設運営の五社は好成績だが、ネットワーク事業の三社と海外（とくに米国の）AM販売事業が落ち込んでいる——と、これまでの状況を語った。

香山氏によると、〇〇年十二月に故大川氏と話合い、第一段階で経営支出の削減、第二段階でグループ各社の損益改善、第三段階でDCの撤退とAM事業の再評価が示されていた、としている。これらに沿って、AM事業でさらにシェアを拡大するとして、施設運営では施設開発の本格化、新業態施設の開発、異業種との提携、IT化による高収益実現など進める。機器販売ではフルラインアップの開発を強化、ナムコとの包括提携など進めるとした。

うち業務用国内販売は今期五百数十億円になるが、海外は百四十億円しかない点に注目。永井専務の下で十二月から一元的にマネジメントするようにした。

CS事業では今期千四百万枚、末期二千三百万枚、来々期三千万枚の計画で、マルチプラットフォーム戦略を進めている。しかしネットワーク事業は大きく変更。米国のセガドットコム（ファミリーワンダー・ホールディングスに改称）は十二月にチャプターイレブンを申請、欧州のドリームアリーナは清算手続きに入った。日本のイサオについてはCSK主導とし、セガの連結対象から外すことにした。日米欧ともネットワーク事業はコンテンツにシフトする態勢が整った——と香山氏は語った。

懇親会で福島吉治会長が挨拶し、SCEの久多良木健社長、衆院議員の亀井静香氏が祝辞を述べ、任天堂の宮本茂情報開発本部長が乾杯の音頭をとった。またマイクロソフトの大浦博久Xbox事業部長が、米国MS社ビル・ゲイツ会長のメッセージを紹介した。中締めは永井明専務が行なった。

久多良木氏は、「昨年は素晴しいゲームソフトが世界中で発売され、ミリオンタイトルも多く出た。MS社がゲーム産業に参入し、この産業がさらに大きく育つことになった。ブロードバンド時代を迎え、ゲームがこれをリードしていく。新しいコミュニケーションを皆さんとともに作っていきたい」と語った。

宮本氏は、「私たちの娯楽ビジネスはイリュージョンを売るもの。焦らず足元を見つめ、楽しく仕事をし、儲かる商売をめざしたい」と語った。

永井氏は、「昨年はVF4が好評のうちに出荷できた。今年は『ワールドクラブ・チャンピオン・フットボール』をはじめ多数の新ゲームを用意している」と語った。

セガ社グループ新年会で、左上は佐藤秀樹社長、右上は香山哲COO、右は永井明専務。下は香山氏による説明のようす

セガ社グループ新年会で、懇親会場のようす

シチエ、12月期決算

ゲーム場は増収

伸び率はレンタル上回る

㈱シチエ（本社東京、森原哲也社長）は一月三十一日、〇一年十二月期決算を発表、わずか増収で増益とした。連結はない。売上高は前年同期比〇・五%増の九十七億八千万円、経常利益は六・三%増の十六億六千七百万円、当期利益は一〇・六%増の八億四千万円だった。

部門別売上高はビデオ、DVDなどのレンタルが〇・六%増の六十二億八千四百万円、ゲーム場収入が五・八%増の三十三億二千七百万円、ボウリング場が四・九%増の一億六千八百万円。カラオケルームはなくなった。

レンタル部門では昨年三月に南行徳店を閉鎖、四月に行徳店を譲渡した。十月に船橋店を再オープンした。ゲーム場は昨年五月オープンした草加店が貢献した。ほか新規出店できなかったが、今期に向け二店の大型物件を確保することができた。一月にレンタルの蕨店をプリクラ「チャッティ」に業態変更した。

〇二年十二月期は売上高百億二千三百万円、経常利益十二億五千七百万円、当期利益六億二千百万円と増収減益を見込んでいる。

コナミ、資本提携で

元気37%所有へ

家庭用ソフトの開発強化

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は一月三十日、家庭用ゲームソフト開発メーカーの元気㈱（本社東京、浜垣博志社長）に十億円弱を投資、元気の第三者割当増資などを通じて三月末までに元気の株式の三七・二%を取得することで合意した、と発表した。

元気は九〇年二月設立のメーカーで、〇一年三月期の売上高は約二十億円、最終利益は約一億円。「首都高バトル」、「剣豪」、「玉繭物語」などのシリーズで知られる。

コナミはタカラ、ハドソンとの資本提携に続いて、元気と資本提携しコナミグループとして家庭用ゲームソフト開発をさらに充実させるのが狙いとしている。元気は中堅メーカーながら、単独での生き残りは難しいと見てコナミグループ入りを進めた。

思川観光再建から

ダイエーが撤退

更生計画変更案が認可

㈱ダイエー（本社神戸、高木邦夫社長）は一月二十八日、会社更生法に基き更生手続中の更生会社、思川観光㈱（栃木県小山市、高井弘社長）の再建計画から撤退することを明らかにした。ダイエーは思川観光の親会社だったが、持株を全部譲渡する。このため特別損失約二十二億円を計上するが、既発表の業績予想に織り込み済みとしている。

思川観光は六五年設立で、六〇年開業の小山ゆうえんちの運営会社。九二年九月に会社更生法適用を申請。これまでダイエーが支援する内容で更生計画を進めてきた。しかしダイエー自体が経営再建を迫られることになったため、思川観光からの撤退を決めたもの。手続き上は、更生計画の第二次変更計画が宇都宮地裁栃木支部で認可された。

もとの更生計画では遊園地内にスーパーを出店していたダイエーが約四十六億円投資し、複合商業施設を建設する予定だったが、ダイエーによる投資はできなくなった。このため約六十六億円の債務弁済など思川観光の再建計画は変更を迫られることになった。

バンプレスト新作展
今年は隔月開催
プライズ機などと景品新作

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）は、一月二十三日に東京・有明のファッションタウンで、二十五日に大阪のサンライズホールでそれぞれプライベートショーを開き、プライズゲーム機「キン肉マンⅡ世・パワームーチョ」などと五－七月発売予定の景品類を発表した。

これはAMとプライズ両事業部が開いてきている恒例の展示会で、前回（十一月）までは三ヵ月に一回だったが、今回から隔月開催とし、景品の注文締め切り日から出荷までの期間を短縮することになった。東京会場に約九百名、大阪会場に三百五十名、計千二百五十名のオペレーターら関係者が集まった。

新プライズゲーム機「キン肉マンⅡ世・パワームーチョ」はフリッパータイプのゲーム。ボタンでボールを打ち出し、二つのボタンでフリッパーを操作しボールを弾き返す。プレイフィールドには高架レーンや回転風車、ルーレットがスタートするターゲットなどがある。制限時間内に一定得点以上になれば景品カプセルが払い出される。OP価格二十四万八千円で三月発売。

また新〝ミニカーニバルシリーズ〟として、レバーで弾いたボールで盤面のゲートを通過させる「ルフィの大航海!!」（四月発売）、サッカーのPK戦をモチーフにした「ライダーシュート!!」（六月発売）、敵キャラの動く爪の中にボールを入れる「コスモスシュート!!」（七月発売）の三機種を披露。いずれもキャラのミニフィギュアが入ったカプセルを払い出すもので、OP価格二十九万八千円。

TVメダルゲーム機〝キャラクターメダルシリーズ〟の新作として、競走するキャラの一番を当てる「おジャ魔女どれみドッカ〜ン！レース」（四月発売）、ライバルを一発で倒していく「キン肉マンⅡ世・戦え！キン肉万太郎」（夏発売予定）の二機種を紹介。いずれもOP価格で十九万八千円、改造キット三万九千八百円。

景品類は、二月から放映される新テレビ番組「仮面ライダー龍騎」、「忍風戦隊ハリケンジャー」、「おジャ魔女どれみドッカ〜ン！」の各キャラを採用したソフビフィギュアやぬいぐるみ、キーホルダーなどを中心に紹介した。

このほか扇風機として使えるプロペラ飛行機、折り畳み式うちわ、付属のカードを差し込むと光るマスコットなど、趣向を凝らしたものも多く紹介され景品の幅を広げようとしている。

バンプレスト新作展の東京会場で（左から）中川和昭専務、伍賀槌太社長、バンウェーブの吉川昌之社長、下は新プライズ機の展示部分

セガ社、アンエンターと
短編映画を製作
「アニマニウム」応用し

セガ社は、映画制作のアン・エンタテインメント㈱（本社東京、飯田譲治社長）と業務提携し、七つのショートフィルム（短編映画）で構成する映画「jam」（ジャム、仮称）を共同制作すると十二月十七日発表した。

「jam」は異なる短編映画七本をセットにして配給するもので、七名の若手監督を起用。うち飯田社長が監督を務める作品のオープニングとエンディングに、セガ社のCGアニメ製作用ソフト「アニマニウム」を使って制作した映像を採用する。

五月ごろに完成させ、六月に日本、米国、アジアで開催される短編映画祭「アメリカン・ショート・ショートフィルムフェスティバル」で上映した後、㈱ギャガ・コミュニケーションズを通じて夏に劇場公開する予定。

特許・実用新案 出願公告・公開
（1月15日〜31日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.jpdl

特許登録

一月二十一日＝「遊技機」、㈱半導体エネルギー研究所（神奈川）、3248677、9-82306。「ゲーム・データ補完装置、ゲーム・データ補完システム、ゲーム・データ補完方法および記録媒体」、㈱ナムコ（東京）、3249103、12-4843。「コンピュータ読み取り可能な記録媒体、ゲームの制御方法およびゲーム装置」、㈱スクウェア（東京）、3249492、11-185576。「メダルゲーム機の払出調整機構」、コナミ㈱（東京）、3249803、12-47377。

一月二十八日＝「画像生成システム及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、3249955、11-255561。「遊技装置」、㈱ソフィア（群馬）、3251314、3-313755。

登録実用新案

一月二十五日＝「画像印刷装置」、オムロン㈱（京都）、3083255請。

特許出願公開

一月二十二日＝「スロットマシン」、㈱ウエスト・シー（兵庫）、14-17944請。同、㈱平和（群馬）、14-17947請。同、㈱三共（群馬）、14-17949。同、14-17950。同、14-17962。同、サンデンシステムエンジニアリング㈱（群馬）、14-17957。「リール帯および回転リールの組立方法」、アルゼ㈱（東京）、㈲エム・エス・エージェンシー（群馬）、14-17945。「遊技機」、㈱ソフィア（群馬）、14-17946。同、アルゼ㈱（東京）、14-17952。同、14-17954。同、14-17955。同、14-17961。同、㈱大一商会（愛知）、14-17963。同、㈱オリンピア（東京）、14-17953請。「遊技機及び遊技メダルの循環システム」、同、14-17960請。「遊技機枠体の前飾り」、㈱平和（群馬）、14-17948請。「スロットマシンのクレジット装置」、同、14-17959請。「遊技機械の人気回復を図るための改良システム」、㈱オクト（東京）、14-17958。「ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、14-18115。「ゲームの景品払出し方法及びゲーム装置の景品払出し装置」、同、14-18117。「ゲーム装置用制御システム、ゲーム装置および情報記憶媒体」、同、14-18118。「射撃遊戯装置」、同、14-18119。「ゲーム装置、及び情報記憶媒体」、同、14-18122。「一人乃至多人数用ゲーム入力変換表示装置」、同、14-18125。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、同、14-18126。同、14-18127。同、14-18128。「ゲーム装置」、同、14-18129。「ゲーム用入力装置」、同、14-18130。「移動ゲーム装置及び移動表示装置」、同、14-18132。「ゲーム装置用制御システム、ゲーム装置および情報記憶媒体」、同、14-18136。「ゲームシステム、ゲーム情報生成装置および情報記憶媒体」、同、14-18143。「アーケードプライズゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、14-18116。「タイムサービス機能付ビデオゲーム機」、同、14-18120。「難易度が選択できるビデオゲーム機」、同、14-18121。「リスタート機能を具備したゲーム装置」、同、14-18137。「ゲーム機および記録媒体」、コナミ㈱（東京）、14-18123請。「ゲーム機用コントローラ」、同、14-18131請。「ゲーム制御方法、ゲーム装置、及び記録媒体」、同、14-18134請。「ゲーム機および情報端末装置」、同、14-18138。「ゲーム頒布方法、ゲーム頒布システム、ゲーム頒布用装置、及び、記録媒体」、同、14-18144請。「実況音声出力方法、ゲーム装置及び実況を処理するプログラム」、㈱スクウェア（東京）、14-18124請。「コンピュータによるゲームクライマックス時の対象特定入力方法及びビデオゲーム装置」、㈱アーベル（東京）、14-18133請。「ゲーム装置」、㈱アトラス（東京）、14-18135。「ゲームサーバ及びその動作方法並びにゲーム方法」、ソニー㈱（東京）、14-18139。「ネットワークゲームにおける広告システム及び方法、広告用ソフトウェアを記録した記録媒体並びにクライアント端末の制御方法」、中條辰哉（愛知）、14-18140。「ゲームシステム、ゲーム装置、情報記憶媒体、ゲームデータ提供装置及び方法」、㈱コナミコンピュータエンタテインメント東京（東京）、14-18141請。「通信ゲームシステムおよび通信ゲーム方法」、㈱エニックス（東京）、14-18142。「懸垂型ローラーコースター」、富士急行㈱（山梨）、豊永産業㈱（大阪）、14-18145。

一月二十九日＝「遊技機の回転リールユニット」、㈱ドラゴン（東京）、14-28278。「パズル・フィーチャを備えたゲーム機」、アリストクラト・テクノロジーズ・オーストラリア（オーストラリア）、14-28279。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、14-28282。同、14-28286。「スロットマシン」、㈱オリンピア（東京）、14-28284請。「遊技装置」、李籍雄（韓国）、14-28285請。「難易度を操作可能なゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、14-28361。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、14-28370。「景品容器」、サミー㈱（東京）、14-28365。「球技系ゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体およびプログラム、ならびに、球技系ゲーム処理装置およびその方法」、㈱スクウェア（東京）、14-28366請。「ゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、14-28367。「ゲーム装置、ゲーム機の制御方法、情報記憶媒体、プログラム配信装置及び方法」、コナミ㈱（東京）、㈱コナミコンピュータエンタテインメント東京（東京）、14-28368請。「卓上ゲームの三次元的表示装置並びにその方法」、㈱童（東京）、14-28369。「サッカーゲーム装置におけるPK合戦用のカーソル表示装置、カーソル表示方法及びカーソル表示を行うプログラムを記憶した媒体」、コナミ㈱（東京）、14-28371。「音声入出力手段を備えたゲーム機とそのゲームソフトカセット」、㈱エス・エヌ・ケイ（東京）、14-28372。「通信ゲームシステム、通信ゲーム方法、及び記録媒体」、㈱セガ（東京）、14-28373。「通信回線を用いたゲームシステム」、㈱ユナイテッドエピック（東京）、14-28374。「ネットワークゲームシステム」、八幡成幸（神奈川）、ビジネスネットワークテレコム㈱（東京）、14-28375。

イオンファンタジーが
店頭市場に上場
ファミリー向け131店で

㈱イオンファンタジー（本社千葉、辻善則社長）の株式が二月十三日、ジャスダックに上場されることになった。一月十五日に日本証券業協会が発表した。イオン（旧ジャスコ）グループのSCロケオペレーター会社で、九七年二月に設立されたばかり。

イオンファンタジーは旧ジャスコのアミューズメント事業部から五十八店を譲り受けてスタート。九七年に九店、九八年に十四店、九九年に二十二店、〇〇年に二十八店を増設して、現在百三十一店を運営している。地域別では北海道二、東北二十一、東京を含む関東十八、中部二十四、近畿三十二、中・四国二十一、九州十三。なお風営法の許可を得たのは全体の二八・二%に当たる三十七店とのこと。

業績は順調に伸ばしており、〇一年二月の売上高は前年同期比一六・一%増の百五十五億五千万円、経常利益は四・八%増の十二億三千三百万円、当期利益は三三・二%増の六億五千四百万円。

売上高のうちファミリー向け室内ゲーム場収入は一五・三%増の百四十三億六千三百万円で、全体の九二・四%を占める。他にゲーム場内の飲食、雑貨の販売八億七千五百万円、委託運営の売店と大型遊具からの収入一億八百万円がある。

〇一年八月中間期は売上高八十二億五千九百万円、経常利益七億七千七百万円だったが、退職給付金基準変更の特別損失一億七千四百万を計上、中間利益三億千二百万円とした。

イオン㈱が親会社で株式の九一・八%を所有しており、イオングループ全体では九八・一%を所有していることになる。

辻社長は七一年にジャスコ入社、九〇年にアミューズメント事業部長。九七年のイオンファンタジー設立とともに社長に就任した。五十七歳。

株式上場に伴い五十万の新株を公募、発行する予定。主幹事は大和証券エスエムビーシー。

PCゲームとして
遊園地建設運営
サイバーフロントが発売

遊園地を設計し経営するパソコン用シミュレーションゲーム「ローラーコースター・タイクーン」（RCT）が、㈱サイバーフロント（本社東京、藤原三二社長）から二月二十二日発売となった。

これはフランスのアンフォグラム社開発によるウインドウズ用PCソフトのシリーズ新作で、初の完全日本語版となる。

プレイヤーは水辺や砂漠などから選んだ造成地に、さまざまなタイプのローラーコースターを中心とする遊園施設を配置して遊園地を完成させ経営する。途中で遊園施設の故障によるトラブルや、悪天候での入園者減少による売上げ減などに対処していく。リニューアルや入園料の値上げなどを行ないながら、経営の安定をめざすシナリオが二十一種類用意されている。

価格二千九百八十円。

なお実際にはないゲームならではのコースターやオリジナル施設を加え選択できるようにした「RCTおもしろ景観キット ゴールド」（三千八百円）も、同時発売された。

サイバーフロントは九八年八月設立されたPCゲームソフトの企画、販売会社で、海外のメーカー開発品の日本語版のほか、セガ社、タイトー、ナムコなどの開発品をPCゲーム化している。

「ローラーコースター・タイクーン」の画面で右下は収支データ

論潮
AOUエキスポ

AOUエキスポの性格は展示会と、一般プレイヤー向けイベントを合わせたようなもので、しかもそれ以上のものではない。つまり「八号営業」の風俗営業者に対して「適正な遊技設備の紹介」をするという積極的な意味付けがない。「適正な遊技設備の紹介」という場合、どういう意味で「適正」かについてはAOU並びに監督官庁である警察庁が説明する義務を負っている。ただAOUエキスポは元来、AOUの定款ではそういうふうに位置づけられているにもかかわらず、どう「適正な遊技設備を紹介」しているのか不明だ、ということを指摘しておけば足りる。

展示会としての意味はあるが、かなり以前からはずされている。業者が訪れようとしても招待券がなければ入れないという方式上の欠陥があることや、一般公開日を設けているため招待券のない業者はプレイヤーと同じ扱いを受けることなどが理由である。事前登録制や当日登録制など検討したという話も聞かない。出品された製品についてビジネス上の話合いが少なければ、展示会としての価値も少なくなる。

一般プレイヤー向けのイベントは副次的なものにすぎない。業務用の場合、ユーザーとしてのオペレーターと開発・製造するメーカーとの専門家同士の意見交換が、製品の仕上げに効果をもたらすのだが、それが実現しないため行なわれる言い訳のようなものである。そういう展示会では画期的なゲームは出て来にくいのではないだろうか。

JAMMAなどが催すAMショーと本質的に異ならないのに、なぜAOUエキスポにはそう辛く当たるのかと言う向きもあるかも知れない。もちろんAMショーも同様に問題がある。しかし本質的に同じ内容の催しであるとするなら、監督官庁の異なる二つの公益法人がそれぞれ同じ事業をしているというのもおかしいと言わねばならない。いずれかに展示会事業を統合するぐらい考えてもいいのではないか。

「プライズパーク」の
リンク先3社に
マシンと景品も増える

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）は、ウェッブサイト上でのゲーム場「プライズパーク」を、業務提携によりバンダイネットワークス㈱（本社東京、林俊樹社長）とソニーの子会社であるエー・アイ・アイ（AII、本社東京、堀籠俊生社長）の各ウェッブサイトにも開設した、と十二月下旬発表した。

提携した二社ともネットコンテンツサービスを主業務としており、バンダイネットワークサービスは十二月十四日、AIIは二十五日にそれぞれのサイトに設けた。これで同ゲーム場の他社サイトでの開設は、昨年十月開始したESトイズを含め三社となった。他社サイトでは同ゲーム場へのリンクを設けている。

「プライズパーク」はインターネット上での初のゲーム場としてバンプレストが昨年六月開設、運営しているもの。現在用意されている景品は二百種類以上、プライズマシンは八機種に増えた。

アルゼ、第3・四半期
大幅減収減益に
回復の兆しと同社説明

アルゼ㈱（本社東京、岡田和生社長）は一月二十四日、第三・四半期（十－十二月期）業績を明らかにした。それによると同四半期の売上高は前年同期比五三・九%減の二百五十二億九百万円、営業利益は六六・六%減の八十五億三千三百万円、経常利益は六六・九%減の八十五億七千七百万円だった。

前年同期と比べ大幅な減収減益だが、同社では開発体制の見直し、販売でのチーム制移行などで回復の兆しが現われているとしている。パチスロ機は三ヵ月間で約六万八千台を販売、PS用ゲームソフト「アルゼ王国5」と「同6」で計約三十三万枚販売した。

第四・四半期ではアルゼグループ初のパチンコ機が発売される予定。

熱海後楽園は1月に解散に

㈱東京ドーム（本社東京、林有厚社長）は十二月二十一日、完全子会社の㈱熱海後楽園（本社静岡県熱海市、真喜屋大実社長）を一月に解散、五月に清算すると発表した。

熱海後楽園は八四年七月、ホテルと遊園地経営のため設立されたが、長年の不況で業績が悪化していた。このため〇〇年四月、㈱東京ドーム・リゾートオペレーションズに運営を移管、同十二月には資産を東京ドームに譲渡していた。

セガ社JP用に
モー娘。の施設
ホラー音響を7ヵ所設置

セガ社ATPの東京、大阪（梅田）、岡山の三ヵ所の「ジョイポリス」に新アトラクションとして、「モーニング娘。」が声で出演する立体音響施設「十三人恐怖の晩さん」と「心霊写真の謎」が設置され、十二月一日営業を開始した。

これは従来の立体音響施設の内容を入れ替えたもので、これまでは「リング」などホラー映画をもとにしていたが、今回は人気グループを採用。

二種類のシナリオが用意され、「十三人恐怖の晩さん」は災いがふりかかる山のロッジ、「心霊写真の謎」は幽霊が出るという山小屋を舞台に、十三人のメンバーが声でストーリーを進めていく。

同社では「十三人も登場するのは立体音響施設では初の試みとなる」としている。

なお「ジョイポリス」以外の同社大型ロケ四ヵ所にも、「十三人恐怖の晩さん」の一種類のみ、また二ヵ所に「心霊写真の謎」との二種類が設置された。

3D音響施設「13人恐怖の晩さん」を試すモーニング娘。の3人

人事異動

第一興商

（1月28日）兼映像制作部長、執行役員音源制作部長貞末俊一▽制作本部長（社長室長兼宣伝企画部長）山本裕治▽社長室長兼宣伝企画部長（映像制作部長）円田彰一

オリエンタルランド

（2月1日）取締役（常務）小島裕

▼機構改革＝新パークプロジェクト推進本部、プロジェクト統轄部、建設監理部、工事第一部、同第二部、同第三部を廃止

サノヤス・ヒシノ明昌

（2月1日）兼大阪製造所長、常務レジャー事業本部長森本武彦

アスキー

（2月15日）退任（副社長）福冨昇▽同（取締役）戸島国雄

（3月30日）取締役、江原伸好▽同、林竜好▽同、山本修

事務所移転

㈱コナミアミューズメントオペレーション＝東京都品川区東品川四の十の十三、PS東品川ビル4F、☎4330-0573、太田護社長。

AOU'02アミューズメント・エキスポ

プレビュー PREVIEW

「AOU02アミューズメント・エキスポ」の各出展社の主な展示内容を、以下に掲載しました。これが実際の展示会場での出品製品を理解する上で参考となれば幸いです。お忙しい中をご回答下さいました出展社の方々に、お礼を申し上げます。

掲載につきましては、出展社を五十音順とし、出展社ごとに出品製品について新製品を中心に分野別にまとめ、通し番号を付けています。なお、出版関係は省略しました。（編集部）

旭精工

コインホッパー①「SH-400F」（新製品）＝コンパクト型。コインロック発生時、ロック解除まで正転逆転を繰り返す。ディスク交換なしで対応コインの調整可能。左右両出しエスカレーターを装備。②「SA-595」＝小型でメンテナンスが容易。このほか大型、中型、WHスクレーパータイプなど各種。コインセレクター③「AD-81U」（新製品）＝メカ式ドロップタイプでユーロコイン対応。④「AS1／2」＝電子式。コイン四枚投入でプログラム設定ができる。⑤「PFB-730フロントタイプ」＝オールプラスチックで軽量化と防錆化を図ったメカ式。このほか「AF」「AD」の各シリーズなど。

カードディスペンサー⑥「TDC-2000」（新製品）＝上部に払い出し口を設けカードを傷めない。⑦「VCD-3000」（新製品）＝ラッピングカード対応。⑧「SCD-1000」（新製品）＝読み取り端子を装備したICカード対応。⑨「SCD-2000」（新製品）＝接触・非接触ICカード対応。⑩「MCD-2000」（新製品）＝払い出しから収納まですべての機能を搭載したICカードディスペンサー・エンコーダー。カード販売機⑪「CSV-1200」（新製品）＝テレホンカードサイズ対応で厚さは四種類扱える。⑫「SCV-60」（新製品）＝複数のラッピングカードと四種類の小物商品を払い出せる。

以上のほかメダル貸／両替機、紙幣選別機など多彩な製品を紹介。

アトラス

シール機①「くっきぃー」（新製品）＝シール機初の自在レイアウト機能（特許出願済）を搭載し、シールの大きさも自由に選べる。シールを簡単に切り離すカッティング機構を装備。撮影ブースにいすを設置しいろいろなポーズで撮れるフレーム合成モード、落書き時間を長くする落書き達人モードなどがある。優しさと楽しさを組み合わせた〝エンターテインメントプリクラ〟としてアピールする。

くっきぃー

②「ドクター・フェイス」（スペインのデジタルセンター社製、参考出品）＝さまざまな写真モデルに自分の顔写真をハメ込んでプリントする。モデルは赤ちゃん、新郎新婦など多彩で、高度な画像合成技術により異和感のない写真に仕上げるもの。

アミューズ

景品（すべて新製品）①「うさずきんいろいろ着ぐるみ」＝一番人気の着ぐるみで十五種類。②「うさずきんメッセージボード」＝カーメッセージボードで、キャラが雲のブランコに座っている。③「POCHI（ポチ）2」＝十二種の人気犬種で登場。使えるトレーもカラフルに六色揃った。④「マイクロチャンプダイキャスト」＝種類が豊富なミニカーの新シリーズ。⑤「GS925グランドEXE2」＝定番シルバー925シリーズで、ボックスが三色になり、中身を充実させた。⑥「GS925ミララン」（参考出品）＝ブランドテイストのシルバー装飾品。

POCHI 2

うさずきんメッセージボード

うさずきんいろいろぬいぐるみ

マイクロチャンプダイキャスト

エイブルコーポレーション

プライズマシン①「メモリチャンス」（新製品）＝二つの大型ベルトコンベアを利用。ゆっくり回る大きなルーレットタイプのゴンドラの中に、打ち出した玉を入れる。各ゴンドラにはメモリ（目盛）の数字があり、それに対応した目盛分のベルトを前後させることによって景品を獲得することができる。②「おみくじちゃんす」（新製品）＝迫力のアイキャッチ効果がある。おみくじをモチーフにした大型景品対応機。かわいい巫女さんがおみくじ棒を取ってくる。大吉なら景品ゲット。中吉でもチャンスあり。

③「スパイラルチャンス・ベルトバージョン」（新製品）＝一人用のお菓子キャンディ大量獲得マシン。スマートボールタイプで、風車とベルトコンベアが連動しており、四つのベルトコンベア上の山盛りの菓子を手前に落とすと払い出される。

④「ホップアップビンゴ」（新製品）＝ボール五個およびサービスランプを駆使して五ラインができれば景品ゲット。大型景品対応。

⑤「メチャとれ」（カプコン製、参考出品）＝お菓子や小物景品に対応。四人用。⑥「ジャングルリン」（同）＝大型景品対応。⑦「ベルキャッチャーツイン」（同）＝二人用クレーン機。⑧「ベルサークルフォー」（同）＝四人用クレーン機。⑨「ラッキークレーンDXⅢ」。⑩「射的名人」。

おみくじチャンス

メモリチャンス

ホップアップビンゴ（フィールド）

TVゲーム機⑪「メタルスラッグ4」（韓国メガ・エンタープライズ社／サンアミューズメント、新製品）＝「ネオジオ」ソフト。ロングランのシリーズ最新作でアクションジャンルの王道ゲーム。基本操作はそのままに意外な所にアイテムが隠されている。細かな演出がありグラフィックもグレードアップ。⑫「ドライブキッズ」（参考出品）＝幼年層を対象にTVゲームを通じて、親しみやすく楽しみながら英語を覚えてもらうための教育的ゲームマシン。

メタルスラッグ 4

メダルゲーム機汎用キャビネット⑬「スーパーライブボディ」。

景品⑭「モーニング娘。ポスター・P-5」（新製品）＝モーニング娘。のポスター第五弾。新メンバー四人を加え、タンポポ、プチモニ、ミニモニ、後藤真希も入った最新バージョン。

エスケイジャパン

景品（すべて新製品）①「頭文字（イニシャル）D・パッシングテールK／H」＝定番のパッシングライトキーホルダーの進化版。フロントとバックライトもラグ・パッシング。五種。②「同・インチアップクロック」＝タイヤ型クロックにホイールをモチーフとしたスタンドを設置。四種。③「プロジェクトアームス・ビッグフィギュア騎士（ナイト）」＝〝ミストルテインの槍〟もハイクオリティに再現。二種。④「同・白兎（ホワイトラビット）」＝翼を広げて横幅二十七チセンのビッグスケール。二種。⑤「湾岸ミッドナイト・ツインK／H」＝マシンとドライバーが一セット。五種。⑥「軍鶏（シャモ）ビッグタオル」＝ロゴやモチーフを大きくプリントした実用性もある長さ六十チセンのタオル。二種。⑦「76（レブリカント）」＝折りたたみ式携帯電話用カバー。⑧「マクドナルド・マウスパッド&リストレスト」＝四種。⑨「とっとこハム太郎ケーキヌイグルミ」＝六種。いちごショートケーキの上に〝ハムちゃんず〟が乗っており、それぞれマジックテープ付き。⑩「ドラえもんサッカーヌイグルミ」＝ドラえもんがサッカーコスチュームを着用。サッカーボール付き、メガホン付きなど三種類。⑪「サンリオぽよよんサンバイザー」＝キティの顔の部分にサンバイザータオル生地を使用。四種。⑫「サンリオハンドパペット」＝キティ、ダニエル、プリン、クリリンの四種。⑬「サンリオジャングルキティ・メッセージヌイグルミ」＝大きめサイズのぬいぐるみにハート型のメッセージプレートが付いているもので、八種のアソート。

ドラえもんサッカーヌイグルミ

オーガス

スペインのフランコ社スロットマシンを紹介。ビデオスロット①「キングソロモンズ」（新製品）＝15ライン式で最多ベット九十枚。②「ホーンテッドハウス」（新製品）＝9ライン式で最高ベット九十枚。以上二機種とも、ライン上にシンボルマークが三つ以上出るとボーナスステージ。③「ルーピング」。④「ミスティックボール」。⑤「ワイン・ウィン」。⑥「ブレッドショップ」。⑦「DAKTARI」。⑧「リビングゲームス」。メカスロット⑨「フォーチュンテン」（新製品）＝1ライン、ベット五枚。ダブルアップ付き。⑩「ポールポジション」（新製品）＝5ライン、ベット十枚。⑪「トリプルハウス」（新製品）＝1ライン、ベット五枚。⑫「ROCKLA・CD」。⑬「ミスティックボール」。⑭「ビッグベン」。メダルゲーム機汎用キャビネット⑮「UX-1」（参考出品）＝オリジナル製品。

オムロン

シール機①「らくパラショット」（新製品）＝二画面落書き機能と二重接客システムでインカム大幅アップ。いろいろな合成写真が楽しめるマジックスタンプ付き。カメラと連動するストロボが肌の写りを美しく仕上げる。

景品②「元祖鍋奉行！」＝同社第一弾オリジナルキャラクター使用。このほか海外の人気キャラもの、日本のアニメキャラの陶磁人形、TVゲームソフトのキャラ景品などを紹介。

らくぱらショット

カトウ製作所

プライズゲーム機①「ファンシーリフターEX（エクセル）2」（仮称、参考出品）＝「ファンシーリフターシリーズ」の最新作。新しい機能として、ゲームごとにルーレットのプラスゾーンとマイナスゾーンの境界線がLEDによって大きくなったり、小さくなったりする。また従来と変わった点として、ルーレットを止めてプレイする部分がスキル性を重視したものになった。

②「ポケットリフター」。③「ポケットジャンケン」（新製品）＝ジャンケンに勝つとルーレット回転でリフターがアップ。④「キャッチDEクルン」（新製品）＝欲しい景品と同じ色のボールをクレーンでつかみ、三ヵ所ある穴のうち、当たり穴に入ると景品が取れる。制限時間内なら何回でもクレーン操作ができる。

メダルゲーム機⑤「トリスロ」（仮称、参考出品）＝一枚でフルラインベットすることができ、最高九枚まで投入可能なパチスロメダル機。通信機能付きで複数台で楽しむこともできる。⑥「キャットバーガー」（仮称、参考出品）＝「フラッグロボ」「パワーリフター」に続くシリーズ第三弾。ハンバーガーショップのネコの店員がトリッキーな動きで痛快なアクションをするプッシャーメダル機。⑦「フライングキッズ」（仮称、参考出品）＝同シリーズ第四弾。飛行機に乗ったブタがトリッキーな動きで痛快なアクションをするプッシャーメダル機。⑧「パーフェクトシュート」（仮称、参考出品）＝同社「ウォンテッド」がバスケットボールをテーマとして蘇る。2リール一ボタンでのプレイで、大人から子どもまで楽しめる分かりやすい小型メダル機。⑨「パワーリフター」（新製品）＝ゴリラがバーベルを五段階上げると大量のメダルが落下する小型プッシャー機。⑩「フラッグロボ」（新製品）＝小型プッシャーで、レバー操作によるロボットとの旗上げゲームも楽しめる。⑪「エクセルラインPJ」＝新盤面「必殺仕事人」「ワイドパワフル」が登場。

ファンシーリフターEX2

トリスロ

北日本通信工業

プライズマシン①「スマートボール」（仮称、参考出品）＝昔ながらのスマートボールを再現し、ビー玉が景品として払い出される。②「金魚すくい四人用」。③「金魚すくいミニ」。④「祭ばやしミニ」。⑤「とりほうだい」。

メダルゲーム機⑥「スマートボール」（仮称、参考出品）＝同名プライズ機のメダル対応機。当たり穴に表示されている点数に応じて、メダルが払い出される。⑦「ジャングルカーニバル」。

景品（参考出品）⑧雑貨類（スタンプ、ぬいぐるみ等）。⑨「ミニクリスタルアソート」＝動物や人をかわいい感じにデザインしたガラス細工のミニチュア。三十二種類を用意。今後も種類を増やしシリーズ化する。

コナミマーケティング

TVゲーム機①「ドッグステーション」（新製品）＝業界初のキーボード入力式ペット育成ゲーム。②「麻雀格闘倶楽部（マージャンファイトクラブ）」（新製品）＝e-AMUSEMENT対応商品第一弾。本格的四人打ち感覚麻雀ゲーム。磁気カードシステムを駆使した段位認定システム搭載。③「マーシャルビート」（新製品）＝業界初ジャンル。音楽と武道が融合した体汗武道アクションゲーム。④「エックストライアルレーシング」（新製品）＝自動コース生成機能搭載で、飽きのこないゲーム内容を提供。⑤「グレートビシバシチャンプ」。⑥「DDRMAX2」（新製品）＝究極の新モード搭載。また進化を遂げたDDR最新作。⑦「ギターフリークス7thMIX」（新製品）＝新ステージ追加でさらに内容充実。⑧「ドラムマニア6thMIX」（新製品）＝新曲満載でセッションプレイがさらに熱い。⑨「ビートマニアⅡDX7

マージャンファイトクラブ ©2002 KONAMI

ドッグステーション ©2002 KONAMI マーシャルビート

AOU02エキスポ・メッセージ

業界のさらなる発展の糸口に

エキスポ事業委員長 永井 明

永井明委員長

AOUエキスポは、お陰様で今年で二十一回目を迎えることができました。昨今の厳しい業界情勢の下にありながら、本年度もAOUエキスポを開催する運びとなり、誠に嬉しい限りでございます。

関係者の方にはあらためて心より御礼申し上げます。

本年度のAOUエキスポは、メーカーをはじめとする四十五社の方にご出展をいただき、七百一小間の規模で開催することとなりました。毎年、出展商品に新しい創意と工夫が見られ、アミューズメント業界発展にかける熱意と気迫が伝わってまいります。

AOUエキスポは、メーカー各社が日夜ご努力を続けておられる開発の成果を一堂に発表していただく場として、また今後のアミューズメント業界の動向を判断する場として、業界のさらなる発展のいとぐちとなることを期待して開催するものです。

出展商品を十分ご覧いただき、明日からのアミューズメント施設展開のお役に立てていただければ幸いです。

なお、設営にあたり不行き届きな点もあろうかと存じますが、なにとぞご容赦下さるようお願い申し上げます。

th Style」（新製品）‖「ビートマニア」の最高峰作品の最新作。⑩「ビートマニア7thMIX」。メダルゲーム機⑪「ジーワンウイニングサイアー」（新製品）‖大型マスメダル競馬ゲーム。⑫「マリンシュート」（新製品）‖業界初のイベントモード搭載。迫力のメダル弾き飛ばし機構。⑬「チックアンドエッグ」（新製品）‖イベントゲーム充実。大好評「ステイングネット」シリーズ第十弾。⑭「フォーチュンオーブ」。⑮「ロボットファクトリー」。シール機⑯「プリティスタイリング」（新製品）‖業界初のクーポンシステム搭載。

こまや

メダルゲーム機①「くるくる回転ずし」（新製品）‖倍率の異なる寿司ネタを選び、ターンテーブル上の模造寿司が当たりゾーンにうまく止まればメダルを払い出す。②「レインボーライン」（新製品）‖エアー式の発射ボタンを上手に操作し、ランプ点灯ゾーンへボールを入れていく。三–六のランプが並んで点灯すると、その並び数のオッズ分のメダルが払い出される。③「くるくるおやこらんど」（新製品）‖三択のメダルゲーム。ペンギン、カエル、ハムスターの人形がテーブル上で回転し、アタリゾーンに止まった人形が選んだ人形と合えばメダル（最高九十枚）払い出し。④「のっけてケロ」。⑤「ベガスショット」。

プライズマシン⑥「キャンディモール」（新製品）‖十二マスあるターンテーブルが回転中にストップボタンを押し続け、景品獲得ゾーンに止まったマスの中にある景品が払い出される。⑦「BIN-TATE」。⑧「コスミックハンド」。⑨「森のくまさんクレーン」。⑩「キッズスタジアム」。⑪「モンキーBINGO」。アーケードゲーム機⑫「タイニーホッケー」。

サミー

メダルゲーム機①パチスロレヴォリューションシリーズ「釣りキチ三平」（新製品）、②同「サラリーマン金太郎」（新製品）‖いずれもデータ記録やプログレッシブ、ミニゲームなどの付加価値がある。

③「ウィナーズクラブ」（新製品）‖新シリーズでポーカーゲームとエイトラインタイプをそれぞれ二種類披露。キャビネットはアップライトとスラントタイプを用意。

④「70sライダーズ」‖パチスロの要素を加味したマスプッシャーゲーム機。

〝キッズメダルシリーズ〟⑤「トレジャーホール」（新製品）‖プッシャーゲームで、特定チャッカー通過により簡単なTVゲーム（四種類用意）がスタートする。⑥「どうぶつ大集合」（新製品）‖ベルトドライブ上にメダルを転がし、動物の絵（払い出し枚数表示）の部分にメダルを落とす。以上二機種は三月発売予定。⑦「キッズメダルコレクション・ジャリンコステーション」（仮称、参考出品）‖「キッズメダルコレクション」を組み合わせて六人用にしたもの。⑧「ジャングルカーニバル」（北日本通信工業製）。⑨「パチキッズ」。TVゲーム機⑩「ギルティギアXX（イグゼクス）」（参考出品）‖新しいキャラやシステムなどを加えた格闘ゲーム。⑪「ディアハンティング」（サミーアメリカ社製）‖一人用ガンゲーム機。ライフルで鹿を狙撃。

トレジャーホール

どうぶつ大集合

ギルティギアXX

パチスロレヴォリューション「釣りキチ三平」

三和電子

部品①照光式押釦スイッチ「OBSAX-30UK」（新製品）‖キャップとボディ全体が光る。ワンタッチ配線、ワンタッチロック式のランプホルダーASSY（マイクロSW内蔵）を採用し作業性が向上。②ビデオコンバーター「VC-01」（新製品）‖31KヘルツのTVゲーム画面を外部モーターに表示する。画質補正、画像位置の調整機能もあり、画像出力（S端子、ビデオ端子）付き。プレイヤーとギャラリーへの新作のPRなどもできる。③プライズボード「F-PA-G」‖「UFOキャッチャー」などクレーン機を美しく変身させる。④ブラスト用2L12Bパネル（新製品）‖二レバー十二ボタン、ハーネス付き。

⑤ゲームセレクター「TW-2N」‖一台の筐体で二枚のゲーム基板を稼動。スタートスイッチで切り替え可能で、外部スイッチ不要。⑥新対戦ハーネス「CHS-TS」。⑦新JAMMA規格対応映像分配用基板「RGB-V」。⑧超高輝度LEDランプ‖二灯式と一灯式の二タイプある。

システムウイング

メダルゲーム機①「Pig21（ピッグトゥエニーワン）」（新製品）‖数字を表示したブタを三匹つかまえて合計を21以下にするかまたは三匹とも同じ数字でつかまえれば勝利となる。セル画調の柔らかな画像ながらゲーム性は高い。小学生以上が対象。

②「元祖あみだくじ」（参考出品）‖日本昔話風の穏やかな画像で、あみだくじのゲーム性を採用。楽しい動きをするサルのキャラは、3Dのモデルから作り起こしたもので、立体的かつ滑らかなアニメーション仕上げになっている。

元祖あみだくじ

Pig21

芝商事

TVメダルゲーム用ソフト①「競馬ゲームソフト（仮称・新製品）」‖リアルに競馬を再現。②「三人打麻雀さんま」。

このほか両替機、コイン投入枚数変更基板、防犯グッズなどの新製品や各種の鍵、コインロッカー（投入コインが戻る方式で参考出品）など。

セイミツ工業

付帯機器①電池式警報ブザー「トラセンゾー（SKB-111）」（新製品）‖ゲーム機種を問わずに取付けできる超小型。スイッチはマグネット式を使用。耐久性にも優れている。発売元はSLS。このほか警報ブザーの新製品として、チルト機能、タイマー機能、断線機能、ワイヤレス機能などによるものを参考出品する。部品②ジョイスティック「LS-32基板タイプ」（新製品）。ほか各種。

プライズマシン③「カリーノI」（新製品）‖小型クレーンでアイキャッチがあり、ロケーションを選ばない。

トラセンゾー

セガ社

TVゲーム機①「ワールドクラブ・チャンピオンフットボール・セリエA2001-2002」（参考出品）‖トレーディングカードを使用しプレイする画期的なサッカ

ーゲーム。プレイフィールド上に選手カードを広げ、そのカード配置をフォーメーションに見立てて遊ぶ。選手交代もカードを入れ替えるだけの簡単操作で、自分のクラブチームを育てることができる。

②「ザ・キング・オブ・ルート66」（新製品）‖大型トレーラーを操作し、荷物を目的地まで運送するドライビングゲーム。マイクデバイスを使用した新感覚ゲーム。③「頭文字D・アーケードステージ」（新製品）‖ドライブレースゲームで、カードシステムを採用し各車種にさまざまなドレスアップパーツを取り付けることができる。

④「ソウルサーファー」（参考出品）‖体感サーフィンゲーム。世界各地のビッグウェーブにチャレンジし、クリアしていく。迫力のあるさまざまな波の質感をリアルに再現。

⑤「ルパン三世・ザ・タイピング」（参考出品）‖各ステージごとに特徴があるタイピングゲーム。

⑥「ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス」（仮称、参考出品）‖世界最後の秘宝を得るため、ピラミッドや砂漠、川などを探検していくガンシューティングゲーム。ランダムマップシステムを採用し、プレイするごとに変化したステージで遊ぶことができる。

メダルゲーム機⑦「ビンゴパーティー・スプラッシュ」（仮称、参考出品）‖「ビンゴパーティ」シリーズ新作。最初にリーチになったプレイヤーがカプセルを動かせる「ビッグウェーブチャンス」や、特定のボールが入ると一気に四つの番号が有効になる「ボンバーボール」など、新たな要素を満載。⑧「お祈り大名神」（新製品）‖お祈りをテーマにした新機軸プッシャー。〝和風〟を意識した専用筐体に、思わず祈りたくなる「スズヒモ」がプレイヤーを引きつける。⑨「銀河鉄道999・ギャラクシーエキスプレス」（新製品）‖プッシャーゲーム機。プッシャーフィールドが高く、エッジからせり出すメダルがよく見え、高い集客効果を発揮。

プライズマシン⑩「UFOキャッチャー7」（新製品）‖「UFOキャッチャー」がリニューアルして登場。簡単にビルボード交換が可能となり、その店独自のレイアウトが楽しめる。⑪「ドリームトローネ」（参考出品）‖回転するフィールドに並んでいる景品をうまく狙って景品口に落とす。キープボタンの搭載により、狙った景品を確実にゲットできる。

AM機コーナー⑫「ディズニー・ファンスクエア・フロム・セガ・コンパクトタイプ」（新製品）‖ディズニーの世界観をマシン、装飾、音楽のコーディネートにより表現。新機種「マジカルフォール」を中心に、設置面積をコンパクトにしたもの。

お祈り大名神

ビンゴパーティー・スプラッシュ（イメージ）

ルパン三世・ザ・タイピング

ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス

ディズニー・ファンスクエア・フロム・セガ・コンパクトタイプ

タイトー

TVゲーム機①「ライジンピンポン」（新製品）‖業界初のCG卓球バトルゲーム。ラケットにセンサーを内蔵しており、左右の打ち分けや、カット、ドライブ、スマッシュといった球種を打ち分けることができる。プレイヤーは「タッキューキング」を目指し、ストリートで卓球勝負を繰り広げる。ラリーが続くとスペシャルショットを放つことができる。二人対戦も可能。

プライズゲーム機②「とめばあちゃんの駄菓子屋」（新製品）‖下町の駄菓子屋をモチーフにしたレトロな雰囲気が漂うゲーム。ボタン二つでくじ引きの棒を移動させるという簡単操作。景品は小型から大型の景品まで自在に対応可能。筐体のデザインは駄菓子屋の雰囲気でまとめており、この駄菓子屋を一人で切り盛りする「とめばあちゃん」の人形と声でアイキャッチ効果も高い。

③「カプリチオリフト」（新製品）‖クレーンゲーム。アームの代わりにフックを備えた新機軸クレーン機。制限時間内にフックの上下と前後左右をレバーとボタンで操作し、フックを穴に引っ掛けることで景品を取得する。

アーケードゲーム機④「ハードパンチャーはじ

14めんへ続く

ライジンピンポン

クロスファイアー

とめばあちゃんの駄菓子屋

ハードパンチャーはじめの一歩 2

プライズフォーラム

牛に角あり午に角なし 良質の景品で健全経営

――この間繁華街のゲーム場に行ったんだ。
――あら、子供がそんな所で遊んでもいいの。
――大丈夫だよ。おかあさんと一緒に行ったから。
――いいわね。やっぱり家の近所なんかに比べたら、いろいろ変わった景品があるんでしょうね。
――そうだよ。だから前からおかあさんに「一度連れて行ってね」って頼んでいたんだ。そうしたらバーゲンのシーズンでおかあさんが買い物に行くって言うから連れて行ってもらったんだ。
――あら、私だったらゲームで景品手に入れるより、お買い物の方がいいな。
――女の子はすぐそれだから困るよ。でもね、おかあさんが買い物している間、ゲームしようと思っていたんだけど、おかあさんが「こんな所は良くないわ」って言うんだ。
――あら、どうして？
――景品に下着とかなんか入れてあるんだ。
――まあいやあね。
――お姉さんとかお兄さん達がふざけあってゲームしていたけど、なんか恥ずかしかったよ。
――そんな恥ずかしい物を景品にするなんて、お店をやっている人はお客さんがつけば何でもいいと思っているのかしら？
――そうじゃないのかな。でも、おかあさんが「こんないかがわしいゲームコーナーはやめて、帰りにいつものお店で遊びなさい」ってお小遣いくれたから僕はラッキーだったけどね。
――そうね変な景品置くようなお店で遊んじゃいけないわ。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

米国ジョージア州法

州裁が施行禁止の決定

リデムプション装う賭博撲滅に波乱

米国ジョージア州ではリデムプションゲーム機を装ってTVゲーミング機を賭博に使用する例が多いことから昨年九月、州議会はこれらのゲーミング機を禁止する州法を制定したが、州上級裁は一月十四日、この州法の施行を禁じる決定を下した。州法自体が曖昧で大ざっぱすぎ、自由侵害のおそれがあるとしたため。

ジョージア州では州法でリデムプションゲームを容認し、スキルを要するゲームに限り一ゲーム五ドル以下の景品提供ができるようにしていた。当然ながら、スキルではなく偶然性に依拠するゲーミング機では認められないし、現金の提供は禁じられていた。

しかしこの州法を根拠にTVゲーミング機を設置し、現金を払い出すという違法な賭博営業が州内にはびこることになり、これらに対する規制強化を求める声が強まった。そのため昨年八月、この州法案（2EX2）が議会で審議され、九月に可決成立した。

この州法では、TVポーカー、エイトライン、ブラックジャック、キノの四種類のTVゲーミング機の使用を禁止するとともに、これらのゲーミング機をリデムプションゲームとして使用してはならないなどとし、罰則も定めた。施行は今年一月一日。

ところがTVゲーミング機の氾濫で大きな打撃を受けていたAMゲーム場（アーケード）のオペレーターらの協会、GAMOA（ジョージア・アミューズメント&ミュージック・オペレーターズアソシエーション）がこの州法は無効だとして訴訟を起こした。州裁判所では上級裁が担当し、このほど判決を下した。

上級裁のジョン・ゴーガー判事は、この州法の施行を永久的に禁じる命令を出した。問題はその理由だが、構成要件が曖昧で、大ざっぱで、自由侵害のおそれがあるとした。つまりデュープロセス（正当な法手続きなしに個人の権利、自由は奪われない、と合衆国憲法に定めている原則）に反するとしたのである。

リデムプション導入から違法な賭博営業が広がり、このためギャンブルとは無関係なアーケード運営を進めてきたオペレーターが受けた被害は大きいと思われるが、そのあたりの事情は分からない。また今回の州法が判決で無効になって喜ぶのは、違法業者だけではないのかと思うが、これもよく分からない。

しかし同州のレイ・バーンズ知事は今回の上級裁決定に不満で、直ちに州最高裁への上告手続きを進めるよう指示した。この州法をめぐる訴訟はさらに関心を集めることになりそうである。

ウォルトディズニー社

同時テロの影響

第1・四半期は大幅減益

米国ウォルトディズニー社（カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長兼CEO）は一月三十一日、第一・四半期（十-十二月期）決算を発表。減収黒字としたが、実質五五%の減益となった。

第一・四半期の売上高は前年同期比五・二%減の七十億四千八百万ドル、営業利益は三九%減の七億五千三百万ドル、純利益は四億三千八百万ドル（前年同期は三千六百万ドルの赤字）。ただし、資産売却や会計基準変更などの要因を除いた実質上の黒字額で見ると、五五%減の二億九千七百万ドルとなる。

部門別ではパーク&リゾーツの売上高が一七%減の十四億三千三百万ドル、営業利益が五一%減の一億八千七百万ドルと後退した。ディズニーワールドへの客が減ったのと、西海岸の新パーク「カリフォルニアアドベンチャー」の償却費によるもの。メディア・ネットワークス（放送関連）の売上高は三%減の三十億六百万ドル、営業利益は五八%減の二億四千六百万ドル。スタジオエンタテインメント（アニメ映画など）の売上高は二%減の十八億五百万ドル、営業利益は二%減の一億四千九百万ドル。コンシューマープロダクツ（家庭用ゲームソフトなど）は売上高が八%減の八億三千五百万ドル、営業利益が二%減の一億七千五百万ドルだった。

三九%所有するユーロディズニー社は三月十六日、ディズニーランド・パリに隣接する第二パーク「ウォルトディズニー・スタジオパーク」をオープンする予定。

パークパレス社決算

微減収で赤字に

米国のカジノ25ヵ所経営

カジノホテル経営の最大手、米国パークパレス・エンタテイメント社（本社ラスベガス、トム・ガラファー社長兼CEO）は一月二十九日、第四・四半期決算と年度決算（〇一年十二月期）を発表、わずか減収で赤字となった。同時テロの影響が大きかったとした。

ネバダ州、ニュージャージー州などにシーザーズ、バリーズ、フラミンゴ、ヒルトン、パリの名前でカジノホテルを計二十八ヵ所経営している。この年間でアトランチックシチーのクリアリッジホテルを取得、リノのフラミンゴホテルを売却した。

年度決算で売上高は〇・六%減の四十六億三千百万ドル、営業利益は四六%減の三億七千五百万ドルだったが、オープン前費用と臨時費用を三億八千五百万ドル計上すると、二千四百万ドルの純損失（前年は一億四千三百万ドルの黒字）となった。

ミッドウェー社

マーク・ストロー氏が退社

米国ミッドウェーゲームズ社（シカゴ、ニール・ニカストロ社長）は昨年七月、業務用から撤退し家庭用ゲームソフトに特化しているが、業務用の責任者だったマーク・ストロー氏が十二月末までに退社した。肩書きは販売・マーケティング担当副社長だった。

ストロー氏はダイナモ社から九八年十月、ミッドウェー社に転職。昨年七月以降は業務用資産の処分を進めてきた。

ミッドウェー社は一月三十日、マーク・ビューモント氏の出版担当上級副社長昇格と、デビッド・ニコラス氏の総務・業務担当上級副社長昇格を発表した。ビューモント氏はアタリ、データイーストなどを経て九九年入社した。ニコラス氏は九五年入社で、ミッドウェーホームエンタテイメント社EVP（執行副社長）だった。

ゲーミングのWMS社

認可遅れで減収

レンタル収入は伸ばす

米国WMSインダストリーズ社（イリノイ州ウォーケガン、ブライアン・ガマシェ社長）は一月三十一日、第二・四半期（十-十二月期）決算を発表。大幅減収減益となった。これはゲーミング機販売に必要な当局の認可が遅れているためで、二月以降の出荷が決まっているので不安はないとしている。

第二・四半期の売上高は前年同期比二七%減の四千九百万ドル、純利益は七〇%減の三百三十万ドルだった。

部門別売上高はゲーミング機販売が四四%減の二千五百五十万ドル、同レンタル収入が八%増の二千三百六十万ドル。販売は五千四百台から二千六百六台に急減したが、レンタルは期末で四千七百八十四台から五千七百六十七台へと順調に増加した。

レンタルの主力は「モノポリー」と「パブルペイズ」。販売で出荷を予定しているのは、ナムコからキャラクター使用許諾を受けた「パックマン」など。

韓国ユニアナ社の

キックボードで

「フレンジー・エキスプレス」

韓国ユニアナ社が十二月のKAMEX01で披露したTVゲーム機「フレンジー・エキスプレス」**（下の写真）**は、キックボードゲーム機。プレイヤーは両手でハンドルを握り、足元のキックボードを操作していくと、画面の街中の風景が変わっていく。

画面内にはキャラクターが登場しているので、プレイヤーはハンドル操作と重心を移動させることでこれをコントロールする。キックはボードの左右にある回転軸で行ない、キックの強弱も読みとるらしい。ブレーキはボードの後輪を踏んでかける。

韓国メーカーはここまで開発してきている。

Uniana's "Frenzy Express"

International Trade Show

Show	Date
AOU Amusement Expo'02 (Chiba, Japan)	Feb. 22-23
IAAPI (Mumbai, India)	Mar. 1-3
AmEx 2002 (Dublin, Ireland)	Mar. 5-6
ASI 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 6-8
ENADA Spring (Rimini, Italy)	Mar. 7-10
Tokyo Game Show 2002 (Chiba, Japan)	Mar. 29-31
Torremolinos (Madrid, Spain)	Apr. 3-5
TPFCS '02 (Dubai, UAE)	Apr. 23-25
World of Entertainment (Praha, Czech)	Apr. 25-27
E3 2002 (Los Angels, U.S.A.)	May 22-24
TiLE 2002 (Berlin, Germany)	Jun. 11-13
Asian Amusement Expo (Singapore)	Jul. 17-19
GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Jul. 18-21
Exime '02 (Mexico City, Mexico)	Jul. 24-25
Dalian Int'l Game Show (Dalian, China)	Jul. 31-Aug.3
Pachinko Pachi-Slot Industrial Fair (Chiba, Japan)	Aug. 28-29
Global Gaming Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 17-19
AMOA Expo/Fun Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 19-21
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 19-21
FER/Interazar (Madrid, Spain)	Sep. 25-27

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス

2月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	サイレントスコープ　EX（コナミ）	9.17
2	トーナメント・ゴールデンティー・フォー2002トーナメント（インクレディブル・テクノロジー）	8.42
3	ウィングシューティング・チャンピオンシップ（サミー）	8.26
4	トーナメント・ゴールデンティー・フォー（インクレディブル・テクノロジー）	8.00
5	ゴールデンティー・フォー（インクレディブル・テクノロジー）	7.50
5	ダークシルエット・サイレントスコープ　2（コナミ）	7.50
7	トーナメント・ゴールデンティー・フォー2002ノントーナメント（IT）	7.42
8	トータルバイス（コナミ）	7.40
9	コードワン・ディスパッチ（コナミ）	7.38
9	インベーション（ミッドウェー）	7.38
11	ハウス・オブ・ザ・デッド　2（セガ社）	7.20
12	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.13
13	サイトフォー（アタリゲームズ）	7.10
14	サイレントスコープ（コナミ）	7.08
15	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	6.90

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	スマッシングドライブ（ナムコ）	8.67
2	ダンスダンスレボリューション（コナミ）	8.57
3	モーキャップボクシング（コナミ）	8.57
4	ジャンボ・サファリ（セガ社）	8.50
5	パンプ・イット・アップ（アンダミロ）	8.25
6	オーシャンハンター（セガ社）	8.00
7	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	7.86
8	タイムクライシス　II（ナムコ）	7.75
9	クルージンイグゾティカ（ミッドウェー）	7.66
10	18ホイーラー（セガ社）	7.59
11	アークティックサンダー（ミッドウェー）	7.56
12	クレイジータクシー（セガ社）	7.47
13	サンフランシスコ・ラッシュ：2049（アタリゲームズ）	7.46
14	ポリス911〔ザ・警察官〕（コナミ）	7.36
15	クライシスゾーン（ナムコ）	7.05

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ビッグバックハンター（インクレディブル・テクノロジー）	7.88
2	ディアハンティングUSA（サミー）	7.73
3	ターキーハンティングUSA（サミー）	7.60
4	テッケン〔鉄拳〕　4（ナムコ）	7.52
5	カプコンvsSNK　2（カプコン）	6.90
6	メタルスラッグ　3（SNKネオジオ）	6.84
7	NBAショータイム・ゴールドエディション（ミッドウェー）	6.84
8	ストライカーズ1945パートIII（彩京／ワールドワイドビデオ）	6.70
9	メタルスラッグ　X（SNKネオジオ）	6.61
10	マーヴルvsカプコン　2（カプコン）	6.48
11	ウルトラケード（ハイパーウェア）	6.43
12	NFLブリッツ2000ゴールドエディション（ミッドウェー）	6.34
13	シンプソンズ・ボウリング（コナミ）	6.31
14	カプコンvsSNK（カプコン）	6.27
15	ポリストレーナー（P&P／ICE）	6.23

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	モノポリー（スターン）	8.23
2	サウスパーク（セガピンボール／スターン）	7.50
3	オースチン・パワーズ（スターン）	7.50
3	シャーキーズ・シュートアウト（スターン）	7.50
5	アタック・フロム・マーズ（バリー）	7.35

オールディー・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	デイトナUSA（セガ社）	7.32
2	シンプソンズ（コナミ）	6.76
3	サンセットライダーズ（コナミ）	6.55
4	キャラガ（ナムコ／ミッドウェー）	6.50
5	プロップサイクル（ナムコ）	6.43

《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

9めんからの続き

（タイトー）

めの一歩2・王者への挑戦」（新製品）＝パンチングゲーム。対戦キャラクターを五人増やし、それに伴ったストーリーを追加したバージョンアップ版。四人まで対戦可能。メダルゲーム機⑤「クロスファイアー」（新製品）＝「バミューダパニック」「グレイテストチャンプ」に続くコンパクトプッシャーの最新作。コミカルな戦場をモチーフに砲台やプロペラ機などの多彩なギミックと液晶スロットでミッションをくぐり抜けるとジャックポットを獲得できる。

大長商事

景品＝「キャプテン翼」や「ちわわ・わーるど」などのキャラを使ったキーホルダーやポーチなど。

トーゴ

定置型乗物機①「なりきりパトカー」（新製品）、②「なりきり消防車」（新製品）＝いずれもかわいい感じにデフォルメしたデザインで、小型、低価格ながらも遊びなど新機構を搭載。

走行式乗物機③「アンパンマンのおそらのおさんぽ」＝吊り下げ式レール走行でレイアウト自由。

プライズマシン④「パワーショベルでGET!」（仮称、参考出品）＝本格的なショベルで景品を一気にすくい取るもの。

アーケードゲーム機⑤「バトルファーム」＝二人対抗モグラ叩き。メダルゲーム機⑥「スマートゴルフ」。

東上物産

①クレーン機改造用ゲームキット「くるくるサーキット」＝既存クレーン機のボックス内に設置。クレーンでビー玉をつかんで立体回転コースに落とし、当たり穴に入れる。②景品収納ボックス「ラッキーBox」＝プライズマシンで取得した鍵で扉を開け景品を取り出す。

トップ産業

景品（すべて参考出品）①名車シリーズ「カーリールキーホルダー」＝トヨタ、日産、スズキの人気の国産車をモデルにしたリール付きキーホルダー。リールは六十㌢も伸びる。②同「カーリアルデジタルクロック」＝国産車の模型にデジタルクロックを搭載。フロントガラスに時刻を表示。

東プロ

メダルゲーム機①「ハンター・ゼロワン」（新製品）＝盤面が出す多彩なリーチ情報をすべて検索することによるプログレッシブ方式のジャックポット機能搭載。百二十八台まで通信可能。②「ハイパースロットF2」（新製品）＝「コインプールクレジット」機能により、メダル投入時のクレジット数にプレミアを付けてもメダル払い出しはできないので、インカムがアップ。③「モンスターパニック2」（新製品）＝さまざまな改良を加え完成。④「ハンターV3」（参考出品）＝パチンコ。

プライズゲーム機⑤「トレジャーボックスくるくるげッチュー」＝完全アナログタイプ。景品をゲットするまでコンティニューを続けられる。

ナムコ

TVゲーム機①「ソウルキャリバーII」（参考出品）＝武器格闘ゲーム。ゲームシステムをブラッシュアップし、格闘ゲームの運営形態を一変させるようなモードを採用。「システム246」基板使用。

②「熱チュー！プロ野球2002」（新製品）＝フジテレビの協力により今年の野球中継番組のタイトルを使用。〇一年のデータを基に打者、投手個々の制球力や球威の違いなど詳細に再現。三宅正治氏の実況も採用。「システム246」基板使用。

熱チュー！プロ野球2002

③「パニクルパネクル」（新製品）＝基盤目のフィールドに現れるパネルを、同じ色で挟んで消していくパズルゲーム。「システム10」基板使用。

④「魔斬（マザン）」（参考出品）＝剣型入力装置を使用した剣術アクションゲーム。アングル内に設置された仮想平面を斬ることにより、画面に次々と登場する敵や物体を斬り倒していく。「ナオミ」基板使用。

⑤「ナイス・ツッコミ」（参考出品）＝画面で展開する漫才コンビのネタに合わせ、ボケ役の相方人形にツッコミを入れていく。「システム10」基板使用。

⑥「エイリアンスナイパー」（参考出品）＝ガンシューティングゲーム。コミック形式のストーリーシーンと次々に狙撃するスナイプシーンで構成されている。

⑦「太鼓の達人3」（新製品）＝二人対戦ができる〝ドンジャラス！コース〟を追加。

プライズゲーム機⑧「グラスでドンピシャ！」（新製品）＝グラスを滑らせてターゲットゾーンに止めるというアクション性があるゲーム。⑨「ワイワイクリッパー」（新製品）＝最大幅五十五㌢の超大型景品が使用できるクレーン機。アーム幅はプレイヤーが任意で決められる。景品を引きずりながら取ることもできる。

ワイワイクリッパー

メダルゲーム機⑩「パズボール」（新製品）＝大型液晶画面によるパズルゲームを採り入れたプッシャー。大人二人がゆったり座れる新型キャビネット使用。⑪「すごろチック・ジャパン」（新製品）＝⑩と同じタイプで、すごろくゲームを採用。電車で各地を巡り、名産品やアイテムを取得しながらゴールをめざす。⑫「ファンキーキューブ4」（新製品）＝坊主めくりのアレンジ版やすごろくのソフトを搭載。⑬「わくわくかんらんしゃ」（新製品）＝〝プチプチメダルシリーズ〟第三弾。回る観覧車のゴンドラにハムスターを飛び移らせるゲーム。

日邦産業

バッテリーカー①「サンリオ一人乗りバッテリーカー」（名称未定、参考出品）＝「ハローキティ」「コロコロクリリン」「シンカンセン」の三種のキャラを採用。

レール走行式乗物機②「サンリオ・シンカンセン」（名称未定、参考出品）＝二百五十㍉ゲージレールの列車。

バンプレスト

プライズゲーム機①ミニカーニバルシリーズ「ルフィの大航海」（仮称、新製品）＝親子で楽しめるSC向けミニカーニバルシリーズ第一弾。テレビアニメ「ワンピース」を採用。ボーナスゲートを狙ってボールを打ち出しポイントを集め、お宝をゲット。②同「ライダーシュート」（仮称、新製品）＝同第二弾で「仮面ライダー」を採用。キャラによるサッカーのPK合戦ゲーム。③同「コスモスシュート」（仮称、新製品）＝同第三弾、夏休み商戦に向け発売予定。レバーとボタンでボールを発射し、バルタン星人のハサミを狙ってボールを入れるゲーム。

TVメダルゲーム機④「おジャ魔女どれみドッカ〜ン！レース」（仮称、新製品）＝キャラクターメダルシリーズ第二弾。かけっこで一番になるキャラを当てる。⑤「キン肉マンII世・戦え！キン肉万太郎」（仮称、新製品）＝同第三弾で夏商戦向け。ライバルを倒して進むゲーム。④と共に交換キットも発売。

BLDオリエンタル

乗物式プライズゲーム機①「ライドキャッチャーのってとる」（新製品）＝複数の親子が乗物に乗り、竿で水槽内の景品を釣り上げる。乗物部は三つのシリンダーにより前後左右に一定時間動く。

遊具②「キュービック・キューブ」（新製品）＝従来の本体組み立てを簡略化し、バリエーションを増やした。波乗り、ジャンピング、ビッグ風船、ジェル、砂場、ラミネート風船がある。③「ジャンピング」（新製品）＝透明のフワフワマットの上部で飛び跳ねて遊ぶ。透明キューブの内側は風船が走る。④「ボールプール」（新製品）＝透明のフワフワマットの中心部にカラーボールがある。

光新星

①メダル＝最新プレス機を導入し厚さ二㍉、直径十九-三十・三㍉の幅

広い要望に対応。②メダル洗浄機「ゆースターJET・G」（新製品）＝毎時四万二千枚と処理能力をアップ。③「アバンテ」（新製品）＝ゲーム機用高級チェア。④メダルカップ＝オリジナルデザインにも対応。⑤「エアーマックスIIIエコ」（新製品）＝強力噴射でゴミを吹き飛ばす。

ファースト・ロック

鍵と錠①2Vロックシリーズ＝ピッキング、パイプレンチ、ドリルによる破壊をガード。一本のキーで管理が可能。②スーパー2Vロック＝金庫、自販機などに最適なモデル。ほか各種ロック類。

フクヤ

景品（すべて新製品）①「SOULネックストラップ」＝格闘家の藤田和之が愛用している〝SOUL〟のロゴを使用。②「ファーストファミリー・ランチバック（ランチボックス付き）」＝保冷温対応。③「同・ウォッチキーホルダー」＝回すとアナログ時計キーホルダーに早変わり。④「マーブルわんちゃんからの贈り物」＝お菓子のキャラが七匹で登場。小物入れになるマーブル缶付き。

SOULネックストラップ

マーブルわんちゃんからの贈り物

富士電子工業

メダルゲーム機「チャンコキッズ」（新製品）＝横回転ルーレット付き絵並べゲームで、相撲がモチーフ。三個並びで当たりが発生。どすこい絵柄でストックボールクリア。大人向けも用意。

ホープ

乗物タイプのプライズゲーム機①「とれとれ！けんせつしゃ」（新製品）＝建設現場をモチーフにした乗物に乗り、ショベルカーを操作し菓子類をすくってプレートに乗せると、ブルドーザーが押して払い出し口に落とす。

とれとれ！けんせつしゃ（イラスト）

カーニバルゲーム機②「バスケットチャンプ」（新製品）＝一人用バスケットボール投げゲームで、女性や低学年でも楽しめるように筐体やボールのサイズを新設計。迫力あるサウンド付き。景品払い出し仕様だが、リプレイ仕様にも変更可能。③「ファイナルボーリング」。

定置型乗物機④「アンパンマン空中大作戦」。

マリンゲーム

両替機①「ラモン2000」（新製品）＝千円、二千円札、新旧五百円硬貨を百円硬貨に両替。②「ラモンシティ」＝防犯ブザー付き。

カード販売機③「カード君」＝価格設定は十円単位。ほか各種付帯機器。

漫充堂

プライズゲーム機「コロリン」（参考出品）＝投入口を左右に調整しながら硬貨をベルト上に転がし、前方の動いているゴールに入ればカプセル景品が払い出される。

友栄

プライズゲーム機①「プライズプッシャー」（仮称、新製品）＝ゲージルーレットプライズゲームにプッシャーを採り入れた新趣向のゲーム。②「どんぐりコロコロ大冒険」（新製品）＝ボールを飛ばしてドジョウの穴に入れその点数により景品を払い出す。

メダルゲーム機③「パチスロ2」（新製品）＝低価格でメーカーを選ばず、盤面対応で発売。

ユウビス

プライズマシン①「ファン・ファン・ファン」（新製品）＝ビー玉を落とすとスロープを転がって落下し入賞口に入れば景品ゲット。景品は四種類の中から選べる。またオプションでビー玉を一度にたくさん落とせる装備も用意。②「ファン・ファン・ツイン」（新製品）＝①の二人用。

占い機③「フォーチュンテラー」（新製品）。

日本ユニカ

施設運営システム①「IT両替機」（新製品）＝両替機内の紙幣、硬貨、メダルの枚数をリアルタイムに管理。②「チャリ・チェンジャー」（新製品）＝五十円以下の硬貨を十円、百円硬貨に両替する逆両替システム。③「ハイパーロック」（新製品）＝指紋と暗証番号でドアを開閉する。④「G（ゲーム）POSシステム」＝ゲーム機と料金回収機に取り付けた無線式センサーで情報を管理。

ユニファクトリー

AM施設のスタッフコスチュームとして、〝着る広告＝CMウェア〟を提案する。

大手企業の広告、販促活動をAM施設とタイアップして行ない、媒体協力費として広告収入を分配するシステムを構築中。

CMウェアのイメージ

プライズコラボレーション

エイコー

景品（すべて新製品）（七月発売）①「ハローキティ・キュートライダードール」＝少し手足が長く大人チック。②「同プチビキニ＆パレオドール」＝日に焼けたキティも。③「同DX着せ替えドール」＝アンダーウェアとドレスをセット。④「同BIG麦わら帽子ドール」。⑤「同グラフティ小物シリーズ」＝実用品。⑥「サンリオマリンスポーツドール」＝サーフボードなどデザイン。⑦「あいすの国」＝アイスの形の動物たち。

このほか八-九月発売として、同社オリジナルのぬいぐるみ「ぺたぺたうさぎ」、日焼けした顔やナース姿のキティドール、夏向きの小物を持ったり、バトンと手を付けられるリレー選手、ハロウィンタイプなど多彩。

システムサービス

景品（すべて新製品）（五月発売）①「アフロ犬タイピングソフト＆マスコットバンク」＝タイピングの単語練習ソフト付き。②「ザ・DOG」＝プリントTシャツ。③「Mashimaroぬいぐるみ」＝韓国で社会現象となったキャラ使用。

（七月発売）④「アフロ犬コレクションぬいぐるみサマー」。⑤「なごみまくりぬいぐるみBIG」。⑥「たれぱんだ・たれ急便ぎふとぱっく」。⑦「モモパンダぬいぐるみパート3」。⑧「チーズ一家・6Pチーズぬいぐるみ」。⑨「ザ・DOGくたくたぬいぐるみBIG」。

このほか八-九月発売として、新キャラ〝アイミ犬〟を加えたアフロ犬シリーズ、「みかんぼうや」、「PIKO」、「こげぱん」シリーズなど。

セガ社

景品（すべて新製品）①「くまのプーさんミニミニキーホルダー」。②「森永チョコボールキョロちゃん」。③「サンリオキャラクター・ラバーアクセサリー」。このほかミッキーやティンカーベルなどディズニーキャラ、「あずまんが大王」、「セサミストリート」、「アンパンマン」などのキャラを使った各種景品類を多彩に出品。

タイトー

景品（すべて新製品）①「とくダネ！血液型選手権」＝TV番組キャラのぬいぐるみ型カーテンホルダー。②「大漁回転ずし・うにちゃん」＝寿司ネタ六種のぬいぐるみ。③「サクモン」＝桜庭和志のぬいぐるみでマスク付き。④「ハーフパンダ・BIGサイズぬいぐるみ」＝小物入れ付き。⑤「MOGMOGパックンベア」＝ミルクパッケージに入ったミルクベアのぬいぐるみ。

ポストペットシリーズ⑥「夢見るポストペットぬいぐるみ2」＝寝ているスタイル。⑦「ポストペット・ジオラマスピーカー」＝ペットの部屋をイメージしたステレオスピーカーでキャラ四種を採用した二タイプ。⑧「ポストペット・キュートパーカーぬいぐるみ」＝パーカー姿のキャラ四種のアソート。

MARCH 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャファイター　4（セガ社　Naomi 2） Virtua Fighter 4 (Sega)	7.88
2	2	機動戦士ガンダム　連邦ＶＳジオンＤＸ（カプコン／バンプレスト　Naomi） Mobile Suit Gundam DX (Capcom/Banpresto)	6.72
3	5	兎・野生の牌（童／タイトー　Ｇネット） Rabbit* (Warashi/Taito)	6.60
4	6	機動戦士ガンダム　連邦ＶＳジオン（カプコン／バンプレスト　Naomi） Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	6.47
5	4	パワースマッシュ　2（セガ社　Naomi） Virtua Tennis 2 (Sega)	6.38
6	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001（イオリス／サンＡＭ　ネオジオ） The King of Fighters 2001 (Eolith/Brezza Soft)	6.27
7	9	ことばのパズルもじぴったん（ナムコ） Word Puzzle* (Namco)	5.81
8	7	バーチャストライカー　3（セガ社　Naomi） Virtua Striker 3 (Sega)	5.68
9	11	カプコン　ＶＳ　ＳＮＫ　2（カプコン　Naomi） Capcom vs. SNK 2 (Capcom)	5.29
10	8	斑鳩（トレジャー／セガ社　Naomi） Ikaruga (Toreasure/Sega)	5.25
11	10	鉄拳　4（ナムコ） Tekken 4 (Namco)	5.19
12	17	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	5.08
13	16	すくすく犬福（ビデオシステム） Quiz Lucky Dog* (Video System)	5.00
14	18	ストリートファイター　Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.75
15	12	対戦ホットギミック　3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.57
16	14	式神の城（アルファシステム／タイトーＧネット） Shikigami's Castle (Alfasystem/Taito)	4.46
17	35	対戦ホットギミック　快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten"* (Psikyo)	4.43
18	24	ギルティギア　X（サミー　Naomi） Guilty Gear X (Sammy)	4.38
19	15	ホットギミックインテグラル（彩京） Mahjong Hot Gimmick Integral* (Psikyo)	4.27
20	23	ミスタードリラー　グレート（ナムコ） Mr. Driller Great (Namco)	4.17
21	19	スーパーメジャーリーグ（セガ社　Naomi） World Series Baseball (Sega)	4.15
22	20	上海・昇龍再臨（タイトーＧネット） Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.14
23	29	対戦ホットギミック　フォーエバー（彩京） Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	4.10
24	26	パズループ　2（ミッチェル／カプコン） Puzz Loop 2 (Mitchell/Capcom)	4.00
25	39	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai-The Great Wall (Sun)	3.57

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	太鼓の達人　2（ナムコ） Taiko no Tatujin 2 (Namco)	8.39
2	1	ルパン三世・ザ・シューティング（セガ社） Lupin Ⅲ - The Shooting (Sega)	7.82
3	4	湾岸ミッドナイト（ナムコ） Wangan Midnight (Namco)	7.50
4	5	ダービーオーナーズクラブ　Ⅱ（セガ社） Derby Owners Club Ⅱ (Sega)	7.47
5	3	犬のおさんぽ（セガ社） Walk The Dog (Sega)	6.67
6	19	ビートマニアⅡＤＸシックススススタイル（コナミ） Beat Mania Ⅱ DX 6th Style (Konami)	6.57
7	7	ドラムマニア・フィフスミックス（コナミ） Drum Mania 5th Mix (Konami)	6.46
8	6	ザ・警察官　2（コナミ） Police 911 2 [Police 24/7 2] (Konami)	6.45
9	10	ポップンミュージック　7（コナミ） Pop'n Music 7 (Konami)	6.15
10	8	タイムクライシス　2（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.12
11	9	スリルドライブ　2（２Ｐ／ＳＤ／ＤＸ）（コナミ） Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)	6.11
12	14	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（ＤＸ／ＵＰ）（セガ社） The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.60
13	11	バトルギア　2（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	5.50
14	15	ギターフリークス・シックススミックス（コナミ） Guitar Freaks 6th Mix (Konami)	5.33
15	16	ラ・キーボードュ（セガ社） La Keyboard (Sega)	4.83
16	18	ＤＤＲ　ＭＡＸ（コナミ） DDR MAX (Konami)	4.82
17	12	シャカっとタンバリン！（セガ社） Syakatto-Tambourine (Sega)	4.81
18	13	ヴァンパイアナイト（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Vampire Night (SD/DX) (Namco)	4.50

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	衝撃美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Shogekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.40
2	2	やまとなでしこ（アトラス） Yamatonadeshiko (Atlus)	9.08
3	3	劇的美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.00
4	4	天使のステージ（イーキューリンク／辰巳） Angel Stage (Tatumi)	8.29
5	6	シャイニーショット（オムロン） Shiny Shot (Omron)	8.09
6	–	ぱれっと（イーキューリンク／ＩＭＳ） Palette (IMS)	7.82
7	12	ハードパンチャー はじめの一歩（タイトー） Hard Puncher (Taito)	7.77

英文版業界ニュース

Sega Withdraws From ISP Biz

Sega Corp., Tokyo, announced at its New Year's party held on January 24 that it has decided to withdraw from the Internet Service Provider (ISP) operation business. Being concentrated in providing contents to coin-op games and home videos, Sega decided to withdraw from the unprofitable ISP operation, and utilize the ISP of other companies. This was explained by Tetsu Kayama, Sega COO.

ISP companies belonging to Sega group are Sega Com Inc., US, Dreamarena, Europe, and Isao Corp., Tokyo. According to Kayama, Sega Com which Sega owns 96% had already filed for chapter 11 bankruptcy protection after being renamed Family Wonder Holdings. Dreamarena is beginning to withdraw from the ISP operation.

47% of Isao Corp. has been owned by Sega, and 51% by CSK. However, Sega decided to part with Isao's stocks. For the network business, instead of using Isao, Sega will utilize 15 other major ISP companies, Kayama explained.

Kayama also said that, although Sega and CSK have been mutually owning their stocks, the time is coming for such relationship to be dissolved. He showed an idea that it is necessary for both Sega and CSK to compete with each other for better business results, not to support each other.

SunSeibu Goes Bankrupt

SunSeibu Entertainment, Shizuoka, one of the leading operator companies, filed an application for civil reorganization procedures on January 30, thus revealing its bankruptcy. The amount of debts is ¥7,000 million. Eizo Soga commenced arcade operation in 1964 and established Shizuoka Seibu Lease in 1969. After being renamed Seibu Lease in 1974, it was renamed SunSeibu Entertainment in 1993.

In its peak time it operated 140 locations such as vending & game corners, arcades and karaoke rooms, having also a home video software development subsidiary. However, it suffered from a heavy burden of loans along with the business expansion. Eizo Soga died of illness in November last year, while the company management was going downhill.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Sega To Unify Arcade Subs

Sega Corp., Tokyo, announced on January 30 that it will merge its 5 arcade operation subsidiaries from April 1. As a result, Sega Amusement Tokyo, one of the 5 subsidiaries, was renamed Sega Amusement as of January 15. The plan is for the remaining 4 subsidiaries be absorbed into Sega Amusement.

Akira Nagai, executive director of Sega, will also assume office as president of Sega Amusement after the consolidation. The five subsidiary presidents will become directors of Sega Amusement.

Sega separated its arcade operation division into 5 subsidiaries in October 2000 with the aim of achieving more localized marketing. Sega claims that, although the subsidiary system lasted for only 18 months, its results were positive. Sega explains that the aim of the consolidation is to quickly develop a new group-wide arcade operation system based on those results.

JAMMA Promotes Redemption; Kakihara

A joint New Year's party of JAMMA, JAPEA and AOU was held on January 11 in Tokyo, and Akihito Kakihara, president of JAMMA, in his opening address, said, "This year we would like to introduce coin-op network games and redemption." As for network games, although linking the coin-op videos with mobile phones was suggested, Sega has already realized it with "Virtua Fighter 4", etc., and coin-op games have already ceased to be a business at Tecmo for which Kakihara is a major shareholder.

As for the introduction of redemption game system into Japan, the National Police Agency (NPA) explains that "It is impossible". Therefore, what Kakihara said in his speech at year's beginning was somewhat incomprehensible to the tradesters.

Aeon Fantasy Goes Public

It was known that stocks of AEON Fantasy Co., Ltd., Chiba, a FEC operator company, be listed on the JASDAQ (renamed from Japanese Over-Counter Stock Market last year) on February 13. A subsidiary of major retail store Jusco which was renamed AEON in August 2001, this company was established just in February 1997. It was formerly Jusco's amusement business dept., having operated FECs in the AEON's shopping centers.

AEON Fantasy established with 58 locations transferred from Jusco, has been increasing 9 locations in 1997, , 14 locations in 1998, 22 locations in 1999, and 28 locations in 2000, now operating 131 locations. Its revenue for the fiscal year ending February 2001 was ¥15,550 million, up 16.1% over the preceding year, and net income ¥654 million, up 33.2%.

Shichie Report Fiscal Results

Shichie Co., Ltd., Tokyo, posted ¥9,780 million in revenue, up 0.5% over the preceding year, and ¥840 million in net income, up 10.6%, for the fiscal year ended December 2001. The company operates 28 video rental shops and 8 arcades.

A breakdown of revenue shows that video rental accounted for ¥6,284 million, up 0.6%, arcade operation ¥3,327 million, up 5.8%, and bowling centers ¥168 million, up 4.9%.

Shichie forecast ¥10,023 million in revenue and ¥621 million in net income for the fiscal year to end December 2002.

Nintendo Cuts Price Of "Game Boy Advance"

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, decreased the retail price of the handheld video game "Game Boy Advance" from the conventional ¥9,800 to ¥8,800 from February 1. In the USA it was decreased from $99.95 to $79.95, and from about 129 euros to about 99 euros in Europe. Nintendo intends to urge replacement of conventional "Game Boy" by "Game Boy Advance".

Nintendo also showed an intention to ship from May 3 its home video console "Game Cube" at about 250 euros in Europe.

Capcom Integrates Arcade Operation

Capcom Co., Ltd., Osaka, decided on January 15 to integrate its arcade operation division as of April 1. 27 locations operated by Capcom and 12 locations operated by the subsidiary Captron will be integrated as Capcom's arcade operation division. Although Captron's main line of business has been arcade operation, it is now limited to only real estate management business.

SEGA AOU 2002 AMUSEMENT EXPOでセガの今を、そしてこれからをお見せいたします。

平成14年 招待日 2月22日(金) 一般公開日 23日(土) AM10:00〜PM17:00

CARD GAME

あこがれの選手のトレーディングカードで目指せ！ 世界一のクラブチーム!!

PANINI

セリエAの18チーム、300人以上の実在トッププレイヤーのトレーディングカードを用いてプレイし、選手を育てていくサッカーゲームです。プレイフィールド上に選手カードをフォーメーションに見立て配置し遊びます。選手交代もカードを入れ替えるだけです。また、ゲームプレイ後には選手カードが1枚払い出されます。誰のカードがでるかは運次第！　ゲームはリピート性のある育成型で、操作はカードを並べ指示をするだけの誰でも出来る簡単な設定なので、幅広いユーザーを楽しませることができます。

キャビネット仕様:2,300(H)×5,400(W)×6,450(D)mm　サテライト:1,300(H)×1,000(W)×1,400(D)mm　AC100V　2,180W（概算）

Hitmaker　©Hitmaker/SEGA 2002 under licence of Panini.

MEDAL GAME

超巨大抽選カプセルを自分で操作する快感！狙って楽しいプレイヤー参加型ビンゴゲーム!!

キャビネット仕様:2,290(H)×4,000(W)×2,400(D)mm　約2,000kg　AC100V　3,000W
15インチLCD×10　10人用

アイキャッチ抜群!!　楽しいフィーチャー満載の超巨大カプセル機構！

「お祈り」をテーマにした新機軸プッシャー登場！「スズヒモ」に祈りを込めて、ジャックポットへのスズを鳴らせ！

10サテライトで最大20人プレイ可能!!

キャビネット仕様:2,410(H)×2,890(W)×2,940(D)mm　AC100V　1,800W　約1,600kg
※専用椅子とカーペットは付属されておりません。

知名度抜群のあのアニメがいよいよプッシャーゲームに！

発売元：(株)バンプレスト
製造・販売：(株)セガ
©松本零士・東映アニメーション

キャビネット仕様:2,000(H)×1,710(W)×1,700(D)mm　約525kg　AC100V　750W

ディズニーの世界観をそのままにコンパクトバージョン 絶賛稼働中!!

ディズニー・ファン スクエア・フロム・セガ

© Disney
Based on the "Winnie The Pooh" works by A.A.Milne and E.H.Shepard

TYPING GAME

ルパン・次元が今度はタイピングゲームで大暴れ！

あらゆる世代に大人気のルパン三世がタイピングゲームで登場。テレビ版アニメそのままの映像や音声BGMをふんだんに使用しており、今までにない新鮮でテンポの良い痛快なタイピングが楽しめます。

WOW ENTERTAINMENT
© モンキー・パンチ／TMS・NTV
© WOW ENTERTAINMENT INC／SEGA CORPORATION, 2002

4月発売予定

SHOOTING GAME

世界最後の秘宝を探して大アドベンチャー!!

トレジャーハンターとなってピラミッドなどを探検する、2人で楽しいシューティングゲーム！

プレイヤーはゲーム開始時に、使用する魔法の杖と、装備としてダメージを避けることのできるアイテムを、それぞれ3つの中から1つ選択できます。また、2人プレイ時には、パートナーとライフの数の割り振りや、装備、杖の効果の交換が可能になったり、ランダム・マップ・システム採用により、エリアがプレイする度に変化するなど、飽きのこないプレイを提供します。

キャビネット仕様:2,596(POP無 2,248)(H)×1,350(POP無 1,140)(W)×1,790(D)mm　247kg　AC100V　約400W　50インチプロジェクションTV

Hitmaker　©SEGA/Hitmaker, 2002

5月発売予定

SPORTS GAME

7月発売予定

2002年夏、BIG WAVE到来！襲いかかる波と乗るか呑まれるかの痛快バトル!!

7つの海を舞台にした、全世界初アーケード版サーフィンゲーム

sega rosso
©SEGA/SEGA ROSSO, 2002
キャビネット仕様：2,250(H)×1,380(W)×2,870(D)mm
50インチプロジェクションTV

PRIZE MACHINE

4月発売予定

のびのびとしたプレイを可能にした、スキル性の高いプライズゲームの登場!!

キャビネット仕様:1,775(H)×1,850(W)×1,850(D)mm　約300kg　AC100V　約350W　中置きタイプ、4人プレイ

よりオペレーター様の満足度を重視してリニューアル!!

UFO CATCHER 7
UFOキャッチャー7

キャビネット仕様:1,964(H)×1,680(W)×867(D)mm　265kg　AC100V　約210W

この他、ニューマシンが多数登場!!

本社3号館	東京都大田区東糀谷2-12-14	電話03(5737)7539	(国内販売部)
		電話03(5737)7541	(プライズ部)
		電話03(5737)7544	(海外販売部)
札幌販売	札幌市豊平区豊平五条3-2-34	電話011(841)0250	(直通)
名古屋販売	愛知県名古屋市名東区社が丘1-804	電話052(702)3003	(直通)
関西販売	大阪府豊中市豊南町東2-5-3	電話06(6334)5336	(直通)
九州販売	福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5	電話092(452)6843	(直通)

●ご使用の前に必ず取扱説明書をご覧下さい。
●ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。

使いやすさと遊びやすさをパッケージング！

namco

ナムコ・ワイドプッシャーシリーズ新登場！

ジャックポットリンクシステム対応！(別売)

メンテナンス性抜群！

前面ガラス扉はガススプリングで安全に開閉。扉内にはホッパーへのメダル補給口と調整用スイッチを設置し、ほとんどの日常保守メンテナンスは前面扉を開けるだけで解決！

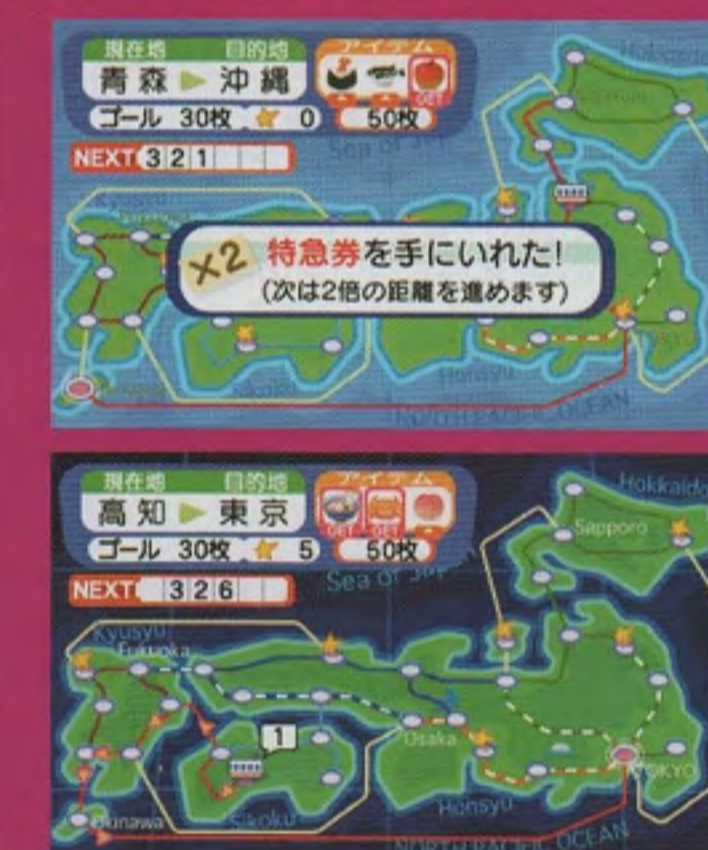
楽な姿勢で簡単プレイ！

メダル投入、メダル取り出しは座ったままの楽な姿勢で！連続投入もカンタン！

簡単払い出し調整！

0.1mm単位の微妙な調整も簡単！

2機種同時発売！

●とばして、おとしてボールを消そう！
パズボール

ゆったり日本ぶらり旅●
すごろチックJAPAN

春の新作ラインナップ

「遊び」をクリエイトする 株式会社ナムコ

本社　〒146-8655 東京都大田区矢口2-1-21 TEL.03(3756)2311(大代)
AM販売部(東京)〒146-8656 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL.03(3756)8552(代)
(大阪)〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1-21-26 TEL.06(6338)3511(代)
(福岡)〒812-0006 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL.092(474)5605(代)